巻頭『バーチャファイター』12ページ特集！ ぷよぷよ通も見逃せない!!

平成6年12月15日発行（毎月1回15日発行）第6巻第12号（通巻58号）平成3年5月16日第3種郵便物認可

# メガドライブ サターンfan

読書週間 10・27-11・9

MONTHLY DECEMBER 1994 12
540YEN



徹底研究 ぷよぷよ通

●次世代新作
V.R.Deluxe
ゲイルレーサー
ワンチャイコネクション
バーチャルハイドライド
スターウォーズ アーケード
アフターバーナー コンプリート

続報 ストーリー オブ トア
LUNAR ETERNAL BLUE

センター攻略 ソニック&ナックルズ

## 巻頭特集 バーチャファイター大解剖




## ものすごいソフト群が、これからどんどん登場。



**バーチャファイター**
©SEGA 1993,1994
8,800円 11月22日発売
アーケード版をパワーアップ完全移植！超人気3次元CG格闘アクション。



**クロックワーク ナイト**
～ペパルーチョの大冒険・上巻～ ©1994 SEGA
4,800円 12月9日発売予定
おもちゃの国の勇敢な騎士が、さらわれた仲間を救出に！視点移動3次元冒険アクション。



**WanChai Connection**
©SEGA ENTERPRISES,LTD. COMPUTER DESIGNED BY MICRONET
7,800円 11月22日発売
ジェームス三木脚本、香港ロケ敢行！CG+実写本格推理アドベンチャー。



**真説・夢見館** 扉の奥に誰かが…。
©1994 SEGA
7,800円 12月2日発売予定
君の感情がストーリーを変える！感情入力システム採用本格アドベンチャー。

**GOTHA**～イスマイリア戦役～
©SEGA ENTERPRISES,LTD.
COMPUTER DESIGNED BY MICRONET
7,800円 12月9日発売予定

**ゲイルレーサー**
©1994 SEGA
6,800円 12月2日発売予定

**TAMA**
タイムワーナーインタラクティブ
©TIME WARNER INTERACTIVE
5,800円 11月22日発売

**麻雀悟空 天竺**
シャノアール/エレクトロニックアーツ・ビクター
©1994 CHATNOIR
5,800円 11月22日発売

**MYST**
サン電子 ©Software copyright 1994, Cyan, Inc. and Sunsoft. All rights reserved.
7,800円 11月22日発売

表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です


URN
32ビット・RISC-CPU2基と7つのプロセッサによる分散処理が、64ビット級の驚異的な処理スピードをもたらした。3Dポリゴン、1670万色以上のスーパーリアル画像、PCM32chのハイグレードサウンド、そして業務用アーケードマシンをはじめ、さまざまなジャンルで続々と発売される超強力なソフト群—。64ビット級の圧倒的なパワーを秘め、セガサターン、地球のゲームシーンに、遂に登場。
バーチャファイター・セガサターン・エターナルバトルのお知らせ 店舗大会/94年11月中旬～94年12月中旬まで。地区大会/95年1月初旬(全国10地区) 全国大会/95年2月中旬(東京にて開催) ●お問い合わせは…お客様相談センター(フリーダイヤル:0120-012235)へ! バーチャファイター2・エターナルバトルも開催予定。
11/22発売
¥44,800
SEGASATURN
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間月～金10:00～17:00(除く祝祭日)


WELCOMETOTHENEXTLEVEL
32BIT
…キミのメガドライブ
メガドライブ用アップグレードブースター
SUPER 32X
スーパー32X 12月3日発売予定 16,800円
スーパー32Xはメガドライブに装着するだけで32ビットマシンに変身させることができるスーパーアイテム!
その秘密は、新開発チップSH2を2基搭載したことにより、高速演算処理、ポリゴン表現、32,000を超える色数、豊かになったサウンド…などなど。
驚異のハイグレードソフトが手頃な価格で充実!!
スペース ハリアー™
12月3日発売予定 4,980円
アーケードを沸かせた超人気ゲームをそのまま移植。
©SEGA 1985, 1994
V.R. Virtua Racing DELUXE
バーチャレーシング デラックス
©SEGA 1992, 1994
12月16日発売予定 8,800円
コース、車種、そしてCGが大幅にグレードアップ!
アーケード以上の興奮が…。
スターウォーズ® アーケード
12月3日発売予定 8,800円
アーケードの興奮を完全移植。X-ウィングを繰り「スターウォーズ」3部作の世界へ!
®, TM & © 1994 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.Used under authorization.
©1994 SEGA
アフターバーナー™ コンプリート
'95年1月発売予定 4,980円
進化した実際の戦闘システムを導入。
"アフターバーナーII"を超えた3Dシューティング。
©SEGA 1994
©SEGA
SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235 受付/月〜金曜日:10時〜17時(祝祭日除く)

# の威力！

で体験できる…




スーパー32Xをメガドライブに装着すると…。



## メタルヘッド

'95年2月　発売予定 価格未定

テクスチャーマッピング、ボクセルなど高度なCG映像で迫る、戦略性の高いロボット・アクション。






## DOOM™ ドゥーム

12月3日発売予定
7,800円

己の肉体を信じて闘うのみ！滑らかで速い、超リアル3D空間で、話題を呼んだ名作が今よみがえる！







| スーパー32X用ソフト続々登場！ | |
|---|---|
| スーパーモトクロス | 迫力のCG映像による本物の興奮を！ |
| 36グレイテストホール | 本格的3Dゴルフであのフレッドカプルスと勝負だ。 |
| TEMPO | 思わず踊り出したくなる楽しい音楽アクション！ |
| MOTHER BASE | クォータービューの超リアル3Dシューティング。 |
| サージカルストライクCD | リアルイメージのダイナミックさに驚愕！ |
| ファーレンファイトCD | レスキュー隊員となって人々を救出せよ！ |
| サイバー ブロール | 進化した格闘アクションゲームが今ここに！ |
| ステラー アサルト | 高速ポリゴン・シューティング。 |
| シャドー オブ アトランティス | 3Dの画面構成が強烈な印象のアドベンチャー。 |

**16BITから32BITに広がるメガワールド。**



メガドライブ用アップグレードブースター
SUPER 32X

スーパー32X 12月3日発売予定 16,800円

コンパクトになった16-BIT高性能マシン



MEGA DRIVE 2 メガドライブ2

好評発売中

メガドライブのニューハイパーアタッチメント



MEGA-CD 2 メガ-CD2

※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。

好評発売中 29,800円

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。



サターン計画、V宣言。
次世代32ビットセガサターンシステム完全互換機登場。
V宣言 その1
驚異の高精細映像&リアルサウンド。
ビクターVサターンは32ビットRISC CPUを2基搭載。高速3Dポリゴン、1670万色フルカラー表現など、未体験のスーパーグラフィックが目を奪う。さらにPCM 32チャンネルを採用、Vサターンならではの迫力あるサウンドがあなたの感動を増幅する。
V宣言 その2
ビデオCDなどマルチメディアへの発展も可能。
ゲームだけではなく、様々なマルチアミューズメントへと展開していくのがサターン計画。音楽ソフトや教育ソフト、さらにビデオCD対応（近日発売のオプション・ユニットが必要です）など、その可能性は次々とひろがっていく。
Victor
MULTI ENTERTAINMENT SYSTEM RG-JX1
V-SATURN
POWER
ACCESS
V宣言 その3
人気のアーケードゲームもゾクゾク登場！
©1994 SEGA
Virtua Fighter
バーチャファイター
業務用で大人気のCG格闘ゲームがオリジナルモードを加えてパワーアップ。
クロックワーク ナイト
～ペパルーチョの大冒険・上巻～
おもちゃの国の人気者になって、さらわれたチェルシーを救いに行こう。
真説・夢見館
扉の奥に誰かが…
メガCDの「夢見館の物語」が新作ストーリー＆マルチシナリオで進化した。
ゲイルレーサー
あのラッドモビールに、2Pモード・ポリゴン敵車等の新要素を追加。



Victor
"HIS MASTER'S VOICE"
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
Amusecation
遊んだ方が、わかりあえるね。
こんなワクワクしたことない。
菅野美穂
次世代ヴァーチャル・ゲームマシン
ビクターV・SATURN誕生
RG-JX1（11月下旬発売）
COMPACT disc
標準価格は設けておりません
日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
VICTOR CREATES IT.
ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名及び住所、氏名、電話番号をご記入のうえ…［ビクターお客様ご相談センター］東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 RG係へ。
日本ビクター株式会社



COVER ART●中井　覚
COVER DESIGN●渡部孝雄

# 1994 Vol.58 DECEMBER 12 メガドライブFAN

# CONTENTS

## サターンFAN

11月22日、ついにサターン発売！　巻頭『バーチャ』特集から32Xまで、怒濤の新作情報ラッシュだ!!

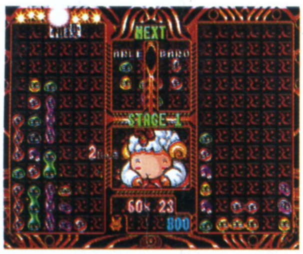




⬆バーチャファイター



⬆V. R. Deluxe



⬆ぷよぷよ通（2）



⬆ソニック＆ナックルズ

**雑誌名変更のお知らせ**

**メガドライブFANは次号（12/8発売の1月号）から、サターンFANに名前が変わります！これからもよろしく!!**

<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／小沢誠昭　●編集委員／村田憲生　<編集>●スタッフ／(東京)鳴沢猛司・山口康弘　(仙台)石塚宏治・千田誠行　●アシスタント／(東京)池田智之・石原郁与・垣貫真和・加納結介・北川真夫・木村勝好・小林卓・佐伯昌昭・佐藤大作・寺崎宏之・水沼豊　(仙台)大石美智子　<広告>●部長／和田秀実　●スタッフ／大内隆・加藤千賀子　<販売>●部長／遠藤剛　●スタッフ／石井基之　●アシスタント／吉野なおみ　<制作管理>●室長／杉山実　●アシスタント／佐藤理恵　<校閲>●室長／山田政彦　<デザイン>●AD／渡部孝雄　●スタッフ／(仙台)鈴木徳房　●アシスタント／(仙台)板橋里佳・今村奈緒美　<協力>●校閲／笠原紀彦　●写真／浜野忠夫　●デザイン協力／K'S工房・有限会社デザイラ　●フィニッシュデザイン／有限会社あくせす・株式会社キンダイ・ターゲット・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・有限会社湯目写植工芸・株式会社ワードポップ　●印刷／凸版印刷株式会社



# メガドライブFAN

『ぷよぷよ通(2)』の徹底研究、『ソニック&ナックルズ』攻略は見逃せない！



# SATURN FAN

## GAME INDEX



### 記事中のゲームスペック表の表記について

●発売予定日：ゲームソフトの発売予定日。●メーカー名：原則として発売元のメーカー名。カッコ内の表記はブランド名。●予定価格：ゲームソフトの予定価格。●メディア(容量)：ROMかCD-ROMかを表記。ROMの場合は容量(Mbit)も表記。●ジャンル：ゲームソフトのジャンル。●継続機能：バッテリーバックアップ(ROMの場合。CD-ROMの場合は「バックアップメモリ」と表記)やコンティニュー、パスワードなどの機能があるかどうか。●その他の機能：2人同時プレイやマウス対応など、その他特筆すべき機能や、対応している周辺機器があるかどうか。●現在の開発状況：ゲームソフトの現在の完成度をパーセント表記。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | 11月8日 | ジャンル | ロールプレイング |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 予定価格 | 6000円(税別) | その他の機能 | 2人同時プレイ可 |
| メディア(容量) | ROM(8Mbit) | 現在の開発状況 | 80%(10月8日現在) |

●ウルテクに関するご質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関するご質問は
☎03-3435-9304
●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03-3435-0062

読者の皆様からのお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜日の、午後4時から6時までの間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについては一切お答えできません。

GAME ARTS

# メガ-CD最後の




超大作ついに発売!!
MEGA DRIVE
MEGA CD
MEGA-CD専用
12月中旬発売
価格9,800円(税別)
GAME ARTS 株式会社ゲーム アーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL03-3984-1136


WELCOMETOTHENEXTLEVEL
MD
刀対刀の激烈バトル、火花が散るぜ侍魂(サムライスピリッツ)！
SAMURAI SPIRITS
サムライスピリッツ
斬る、走る、蹴る、にらみ合う。天変地異に揺れる暗黒の時代に、
天下無双を競う11人のサムライが集まった。
個性的な剣術と迫力満点のアクションに加え、つば競り合いや秘
技真剣白羽取りなど、臨場感あふれるバトルシーンを展開。
天草四郎時貞を倒すのは、いったい誰だ。また、VSモードでは
「天草」を含む12人からマイキャラが選択可能。
ORIGINAL GAME ©SNK CORP.1993
REPROGRAMMED GAME ©SEGA / SAURUS 1994
メガドライブ専用格闘アクションゲーム
11月18日発売予定8,800円
16 BIT
高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
メガドライブ用
アップグレード
ブースター
12月3日
発売予定
16,800円
メガドライブに
装着するだけで
32BITマシンに
変身！
SUPER 32X
SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
©SEGA 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター フリーダイヤル 0120-012235 受付 月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

FUTURELAND

# WELCOME TO THE NEXT LEVEL




**特報**
新しいゲーム音楽のためのラジオ番組がスタートした!!(10月15日より) KBS京都(1143kHz)で毎週土曜日の18時30分から「B-univバーチャファクトリー」がON AIRされている。お馴染みB-univ、そしてゲーム大好き女の子、池澤春菜がゲーム音楽の神髄を語る(笑)。

## Virtua Fighter

【CD】
Virtua Fighter "SEGA SATURN"
### MAXIMUM MANIA (マキシマム マニア)
**11・30 ON SALE**
Virtua Fighter "SEGA SATURN"版の音源をリミックスして収録したオリジナル・サウンド。TYCY-5409 ¥2,000(税込)

Virtua Fighter "SEGA SATURN" IMAGE by B-univ
### NEO RISING (ネオ ライジング)
**12・21 ON SALE**
「Virtua Fighter」のゲーム中に登場する戦士のイメージ曲を、B-univがインスト&ボーカルで演出する。TYCY-5406 ¥3,000(税込)

【VHS】
Virtua Fighter "SEGA SATURN"
### 完全攻略&ソフトレビュー
**12・21 ON SALE**
アーケード版とは異なるバーチャファイターの動き・技を中心に完全攻略。そして、スペシャル&おまけ画像も公開する。
TYVY-5003 ¥3,800(税込) 収録時間60分予定

## LUNGRISSER II ラングリッサーII

これぞバトルサウンド! 闇の剣アルハザードを使った、レイガルド帝国の野望を打ち砕け!! TYCY-5403 ¥2,800(税込)
【CD】**NOW ON SALE**




【CD】
## DYNAMITE HEADDY ダイナマイトヘッディー
**NOW ON SALE**
頭を飛ばして突き進め! これが噂のヘッドバット・サウンドだ!!
TYCY-5400 ¥2,500(税込)



© SEGA 1994 COMPUTER DESIGNED BY TREASURE

【CD】
## STARTLING ODYSSEY II スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争
**NOW ON SALE**
魔竜復活! そして新たなる叙事詩(オデッセイ)がはじまる!!
TYCY-5401 ¥2,500(税込)




© 1994 RayForce

交響組曲
## シャイニング・フォースCD
Symphonic Suite the Another Story of SHINING FORCE
溢れるタクティカルRPGサウンド! ゲーム未収録の序曲をも含む、雄大かつ壮大なるシンフォニー!!
【CD】**NOW ON SALE**
TYCY-5397 ¥2,800(税込)

## (得)情報 CD SHOP "GAME CLUB"

★下記のCDショップだけオリジナル予約特典付き!
12/21 発売CD「バーチャファイターセガサターンNEO RISING」
　＝B2告知ポスター
12/21 発売VC「バーチャファイターセガサターン完全攻略&ソフトレビュー」
　＝セガ作成"バーチャファイター/サターン"告知ポスター
2/9 発売CD「バーチャファイター2」
　＝B2告知ポスター予定
2/22 発売VC「バーチャファイター2完全攻略」
　＝オリジナルカラーステッカー予定
★この他、ゲームの最新情報、抽選プレゼントセール等絶対見逃せないお徳なCD SHOPです。

●札幌市 山野楽器 新札幌店 (011)890-2588/イワキアミューズS店 (011)561-0005/玉光堂 四丁目店(A) (011)231-5501/玉光堂 オーロラ店 (011)231-8866/玉光堂 琴似店 (011)643-4228/玉光堂 麻生店 (011)737-4388/キクヤ (011)271-5571/玉光堂 パセオ店 (011)213-5888/アニメイト札幌 (011)219-1223/協同産業LUCY店 (011)854-4805 ●旭川市 玉光堂 旭川店 (0166)26-6181/ミュージックショップ国原 (0166)23-5266 ●帯広市 玉光堂 帯広店 (0155)22-0888 ●恵庭市 博信堂 恵み野店 (0123)36-8080 ●仙台市 ジャスコスクラム店 (022)373-3887/三立 一番町店 (022)265-6211/サイトー楽器店 (022)222-8054/ヤンレイ仙台店 (022)267-4379/アニメイト仙台 (022)264-0437/オノ楽器 (022)211-7665 ●青森市 成田本店 (0177)23-2431 ●十和田市 エンタランド (0176)25-4844 ●いわき市 天地堂 (0246)24-1141 ●福島市 オリエンタル・エージェンシツタヤ (0245)21-4116 ●郡山市 三野屋 郡山店 (0249)22-7797 ●越谷市 新星堂 越谷店 (0489)64-6361/新星堂 南越谷店 (0489)85-6461 ●深谷市 加藤ラジオ電器 深谷店 (0485)71-7819 ●春日部市 新星堂 春日部店 (048)752-7776 ●志木市 新星堂 カルチェ5志木店 (0484)74-0153 ●千葉市 ヤマギワ 千葉店 (043)224-6673/ラオックス 千葉店 (043)222-0048/タワーレコード 千葉店 (043)221-7790 ●柏市 新星堂 カルチェ5(ファイブ) (0471)64-8760/中村屋 AVDEPOTGINSEIスカイプラザ (0471)63-9102/ディスクユニオン柏2号 (0471)63-4091 ●船橋市 伊藤 船橋東武店 (0474)25-0706/伊藤 船橋イトーヨーカドー店 (0474)25-1200/ヤンレイ 船橋店 (0474)24-4481/山野楽器 津田沼パルコ店 (0474)77-5775/アニメイト津田沼 (0474)78-9400 ●習志野市 伊藤 大久保店 (0474)76-1200 ●筑波市 石丸電気 つくば店 (0298)51-1400 ●水戸市 石丸電気 水戸店 (0290)24-0020 ●土浦市 新星堂 土浦WING店 (0298)23-2299 ●日立市 新星堂 日立店 (0294)21-5584 ●取手市 中村屋 AVDEPOTギンセイ取手店 (0297)72-8608 ●宇都宮市 新星堂 カルチェ宇都宮店 (0286)33-2334 ●大宮市 ヤマギワ 大宮店 (048)641-7325/ヤンレイ 大宮店 (048)645-5373/ミュージック保名 大宮店 (048)644-5569/アニメイト大宮 (048)646-0320 ●所沢市 上新電機 ディスクピア所沢店 (0429)39-1311/バンダレコード (0429)24-1331 ●熊谷市 新星堂 熊谷店 (0485)25-4508/加藤ラジオ電器店 (0485)21-0832 ●市原市 ラオックス 市原店 (0436)21-5331 ●市川市 ヤンレイ 市川店 (0473)26-5505 ●八千代市 伊藤 八千代台店 (0474)85-6680 ●千葉県印旛郡 中村屋 AVDEPOT GINSEI成田店 (0476)93-8607 ●東京都中央区 山野楽器 本店B1 (03)5250-1071 ●千代田区 石丸電気 ISHIMARUSOFTONE (03)3251-5555/石丸電気 2号店 (03)3257-1200/石丸電気 6号店 (03)3255-1500/石丸電気 本店ビデオセンター3F (03)3255-1500/石丸電気 3号店5F (03)3257-1300/ヤマギワ (03)3253-2111/ヤマギワソフトショップA館 (03)3253-2111/ヤマギワソフトショップB館 (03)3253-2111/ロケットI ソフトセンター (03)3257-0017/ロケットII ソフトセンター (03)3257-0004/(ゲ)屋 (03)3293-9325 ●新宿区 ヨドバシカメラ3号店 (03)3346-1010/帝都無線 紀伊国屋店 (03)3354-7048/帝都無線 新宿店 (03)3352-6325/帝都無線 アドフォックビル店 (03)3354-0131/新星堂 新宿店 (03)3354-1831/山野楽器 小田急ハルク店 (03)3348-6813/タワーレコード 新宿店 (03)3340-3855/タワーレコード 新宿東口店 (03)5379-4101/ムトウ楽器店 (03)3209-1515/ムトウ楽器店 名店ビル店 (03)3200-2713/まんがの森 高田馬場店 (03)3209-0932 ●豊島区 山野楽器 池袋パルコ店 (03)3987-0505/五番街 東武店 (03)3985-6824/新星堂 池袋アルパ店 (03)3987-3505/タワーレコード 池袋店 (03)3983-2010/後藤楽器店 (03)3918-5431/アニメイト池袋 (03)3988-1351/まんがの森 池袋店 (03)5396-1245 ●渋谷区 山野楽器 東急東横店 (03)3477-4574/コタニ 渋谷店 (03)3463-4677/タワーレコード 渋谷店 (03)3496-3661/まんがの森 渋谷店 (03)5489-0257 ●大田区 ミュージックプラザ蒲田 (03)3733-1055/コタニ 蒲田店 (03)3733-5576/新星堂 大森店 (03)3764-3255 ●足立区 ミュージック保名 西新井店 (03)3852-0014 ●板橋区 映音堂 (03)3975-0200 ●台東区 まんがの森 上野店 (03)3833-3411 ●八王子市 ヨドバシカメラ 八王子店 (0426)43-1010/GHOUSE (0426)48-6311/GHOUSE 駅前店 (0426)56-6311/タワーレコード 八王子店 (0426)48-1031 ●武蔵野市 山野楽器 サンロード店 (0422)21-3610/新星堂 吉祥寺ステーション店 (0422)22-1088/アニメイト吉祥寺 (0422)22-5059 ●立川市 新星堂 立川ルミネ店 (0425)27-6900 ●国立市 国立楽器店 (0425)73-1111 ●多摩市 ディスクピア聖蹟桜ヶ丘店 (0423)72-1611 ●町田市 タハラ町田ジョルナ店 (0427)22-2413/鈴木楽器店 (0427)26-9811 ●川崎市 新星堂 川崎店 (044)211-2225/新星堂 溝ノ口店 (044)811-0522/新星堂 川崎アゼリア店 (044)245-1714/松岡楽器 (044)411-3451/タワーレコード 川崎店 (044)245-9522 ●横浜市 ヤマギワソフト・イン・Dio・ヤマギワ (045)261-2111/エイ・ブイ・エス・シァル音楽館 (045)311-1745/エイ・ブイ・エスヨコハマ音楽館 (045)312-6350/新星堂 横浜ジョイナス店 (045)321-6830/HMVジャパンHMVYOKOHAMA (045)313-3101/タワーレコード 横浜店 (045)681-5541/ハマヤ電気 AV館 (045)881-8233/倉持商会 エラート金沢八景プランタン店 (045)788-1504/アニメイト横浜 (045)453-6990 ●相模原市 タハラ 相模大野店 (0427)42-0024 ●横須賀市 矢島商店 三笠ビル店 (0468)22-3232 ●鎌倉市 ムツミ音響 (0467)44-7102 ●厚木市 タハラ本店 (0462)22-2725/ラオックス 厚木店 (0462)22-2722 ●新潟市 東京石丸電気 新潟店 (025)243-1400/ディスクピア新潟1番館 (025)241-3711/タワーレコード 新潟店 (025)222-8797 ●長岡市 新星堂 長岡駅前店 (0258)32-6981 ●富山市 フクロヤ楽器店 フクロヤ二口店 (0764)91-3360/フクロヤ山室店 (0764)24-3931 ●高岡市 フクロヤ戸出店 (0766)63-6660 ●金沢市 山蓄横川店 (0762)47-5050/山蓄109 (0762)20-5010 ●石川県石川郡 山蓄 野々市店 (0762)48-0117/サンミュージック工大前 (0762)46-6151 ●静岡市 すみや 本店 (0542)51-1234/すみやミュージックインすみや池田店 (0542)63-5533 ●沼津市 すみや 沼津店 (0559)63-6174/すみや 沼津バイパス店 (0559)23-0177 ●浜松市 イケヤ 文楽館 (053)471-7550/イケヤ 文楽館高台店 (053)438-1910/イケヤミュージックマート (0534)53-5550 ●袋井市 イケヤ 袋井店 (05384)2-2529 ●名古屋市 ヤマギワソフトインディオヤマギワナゴヤ店 (052)582-2022/ヤンレイ 名古屋支店 (052)562-0150/音楽堂 栄地下街店 (052)961-0115/濃尾商会 (052)683-7890/ディスクステーション大須店 (052)242-8591 ●豊橋市 イケヤイケヤ文学館豊橋店 (0532)63-5650/大喜堂 (0532)45-7207/ヤマト楽器店 精文館店 (0532)55-8811 ●岡崎市 井野屋 (0564)21-0700 ●四日市 白揚 (0593)51-0711/白揚 シェトワ白揚四日市 (0593)54-0171 ●京都市 JEUGIA四条店 (075)221-2541/ビーバーレコード店 京極ビーバー (075)255-0734/ビーバーレコード 京宝店 (075)223-0751 ●大阪市 上新電機 阪急三番街店 (06)374-3311/上新電機 ディスクピア日本橋店 (06)634-1161/上新電機 ディスクピア梅田店 (06)361-1181/上新電機 ディスクピア難波店 (06)648-1511/ワルツ堂 日本橋第一店(C店) (06)632-7851/ワルツ堂 日本橋第二店(D店) (06)641-0452/帝都無線 大阪店 (06)372-5821/ニシヤマ商会 天五店 (06)353-5633 ●高槻市 エリート (0726)82-0510 ●寝屋川市 ジェイ・エムミュージックショップ 香里店 (0720)32-0384 ●枚方市 三幸商会 枚方店 (0720)48-6012 ●神戸市 上新電機 ディスクピアさんのみや店 (078)231-2111/星電社 三宮本店5Fディスクコーナー (078)391-8171/星電社 ハーバーランド店 (078)360-8800/マンガクラブ (078)392-0293 ●大和郡山市 啓林堂書店 郡山店 (07435)3-8001 ●高松市 タマル エル店 (0878)21-3971 ●丸亀市 タマル ゼルバイタマル丸亀店 (0877)23-8180 ●松山市 明屋書店 (0899)41-4141 ●高知市 細川レコード店 (0888)24-5888/イワキK.K.コウチテン (0888)31-8040 ●鳥取市 ミューズ・イン・コスモ 岩吉店 (0857)28-4560/ミューズ・イン・コスモ 吉方店 (0857)23-1055 ●津山市 ミューズ・イン・コスモ 津山店 (0868)26-8500 ●岡山市 ダイイチ 岡山店 (086)232-6511/大森楽器店 (086)222-5467 ●広島市 ダイイチ 本店 (082)247-5111/ダイイチ DISCCITY (082)240-3210/アニメージュ (082)249-0081/コミコミスタジオ (082)245-6018 ●徳山市 スズヤ楽器店 銀座店 (0834)22-0623 ●山口市 OK無線 AVセンター (0839)22-3455 ●福岡市 山野楽器 福岡イムズ店 (092)733-2130/エイ・ブイ・エス音楽館 博多店 (092)441-6500/サウンド・ヒロカネビブレ店 (092)721-6365/ベスト電器 本店 (092)781-7131/ヨシダ楽器 本店 (092)662-0001 ●北九州市 松田楽器店 (093)521-1010/マエダ (093)521-3629/井上楽器店 (093)641-6258 ●佐賀市 久米楽器店 (0952)23-2150 ●久留米市 リズムレコード店 (0942)33-3848/リズムレコードシティワルツ (094)32-2283 ●佐世保市 川下本店 (0956)22-4839/平和堂 (0956)25-4290 ●熊本市 マツモト・レコード (096)352-5671/帝都無線 紀伊国屋店 (096)353-4105 ●大分市 エトウ南海堂 (0975)36-5273/リズムレコード (0975)36-0387 ●別府市 エトウ南海堂 (0977)22-0827 ●宮崎市 富士屋レコード (0985)22-2377 ●鹿児島市 十字屋 (0992)25-3131

お問合せ:㈱ユーメックス 〒106 東京都港区南麻布1-10-4 ☎03-5443-4455 発売元:東芝EMI

# 巻頭特集!! 完成 Virtua Fighter バーチャファイター



| 発売予定日 | 11月22日 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 予定価格 | 8800円（税別） | その他の機能 | 2人同時プレイ可 |
| メディア（容量） | CD-ROM | 現在の開発状況 | 100% |

## 第1部 サターン版『バーチャファイター』オリジナル要素判明 「段位認定システム」の謎に迫る!!

サターン版「バーチャファイター」のオリジナル要素である段位認定システム。これは通常の１人プレイのようにコンピュータキャラと戦って、そのプレイ内容に応じてセガ公式の『バーチャファイター』の段位を授けようという、いわば修行用モードなのだ。段位は6級から8段までの全14段階。この段位認定には、右のカコミのとおり４つの評価基準が設定されていて、ゲーム終了時の数値の合計で評価段位が決定される。①はプレイヤーがどのステージまで進んだかをチェックする。当然先のステージほど評価は高い。②はこのモードでのプレイ時間。これは短いほど評価が高い。③の技術点は、１試合中に各キャラごとに設定されている「規定技」を使ったかどうかがチェックの対象になる。この規定技は、基本技以外の得意技だということ以外具体的なことは不明。しかしキャラの特徴を引き出しているような技だといえば大体の予想はつくだろう。たとえばアキラなら猛虎硬爬山、ジェフリーならスプラッシュマウンテンといった感じだ。これらの技を１試合に１回でも多く決めればいい。

と、以上の要素を総合してそのプレイヤーの実力を評価するのが段位認定システムだ。ちなみに業務用「バーチャ2」にもこのシステムが採用されている。

### 段位認定パラメーター

①クリアステージ数
②総合プレイ時間数
③プレイヤーの技術点
④総合評価




### 段位認定システムの流れ

⬇段位認定システムは普通のコンピュータ戦と内容は同じ。どれだけそのキャラの特性を活かした技を使ったかが評価の対象になる











# 記念 SEGA SATURN POWER 大解剖

## サターン版オリジナル要素徹底解剖！そして、CPU「SH-2」の秘密を鈴木裕が語る!!

「ついに」と言うべきか、それとも「もう」と言うべきか。サターン版『バーチャ』が完成した。今回は段位認定システムの解説から、サターンのCPUをいかに使ったかまで、深く、広く、迫る。

### 高い段位を取るためのポイント

さて、段位認定システムの具体的な内容については分かってもらえたと思うので、どのようにすればより高い段位が取得できるのか考えてみよう。まず大前提として自分が使うキャラの得意技は自在に出せるようになっておくこと。




◯そのキャラのもっとも得意な技を的確に使えるようになろう

これは先も書いたように、③の技術点に大きく関係するからだ。何回やっても5級とか3級の間をウロウロしている人は、まずこのあたりに問題がある。改善しよう。

次に重要なのが②のプレイ時間。これは業務用の「バーチャファイター」にあった、タイムアタックの要素を含んでいる。プレイ時間は画面右下のタイマーを基準として判定され、早く相手を倒してクリアするほど評価は高くなる。以上2つの要素を総合すると、1秒でも速くそのステージをクリアする、キャラの得意技を確実にヒットさせて、一気にカタをつける。この2点を重要視すれば、自然と評価は上がることになる。とりあえず参考パターンとして、アキラが使うパターンの一部の連続写真と各キャラの得意技一覧表を紹介しよう。アキラのパターンは業務用で知っている人も多いと思う。これを参考に、高段位取得を目指して精進しよう。




◯特定の技でKOすることが条件かも!?




◯総合評価には時間も重要な要素。こんな調子じゃかなり危ないぞ

#### 各キャラクタの得意とする技

| | |
|---|---|
| ■アキラ…打撃技 | ■ジャッキー…回し蹴り　連続攻撃 |
| ■パイ……連続攻撃　迎撃技 | ■サラ…………肘撃ち　連続攻撃 |
| ■ラウ……打撃技　連続攻撃 | ■ジェフリー…投げ技 |
| ■ウルフ…投げ技　突進技 | ■カゲ…………投げ技　遠隔攻撃 |

#### 最速パターンを作れ




◯開始直前。0・1秒も無駄にできない



◯まずはミドルキックを当てて様子を見る



◯動いたらカウンターの鉄山靠でKOだ！



# サターン版を体験する前に
# 基本システムを確認！

「バーチャファイター」は、多数のボタンが主流だった格闘ゲーム界に「簡単な操作性」を提案。それが一般の人たちに支持され大ヒットとなった。確かに一見シンプルではあるが、実は複雑な操作を簡単に演出する、非常に考え抜かれた斬新なシステムだったのだ。

## 基本的な操作を理解しよう

「バーチャファイター」はほかの格闘ゲームと比較して、操作システム自体がかなりシンプル。当然、サターン版も業務用と同様に、方向ボタンと3つのボタンで操作する。ボタンは初期設定ではAでガード、Bでパンチ、Cでキックとなっている。このゲームでは、相手の攻撃はガードボタンでしか防げないので注意しよう。

方向ボタンはキャラの移動に使用。下方向でしゃがみ、上方向でジャンプになるが、このとき方向ボタンを長く押すと大ジャンプになる。前か後を素早く2回押すとキャラは小走りに移動。どちらもとっさに相手との間合いを取るために多用する。クイックフォワードの最後を押しっぱなしにすると走ることができる。投げ技は相手の近くでパンチとガードの同時押し。アキラ以外のキャラに共通だ。




⇧たった2つの攻撃ボタンで無限とも思える技が出せる。それが魅力

| パンチ　P | キック　K | ガード　G |
|---|---|---|
|  |  |  |
| 立った状態ならこの上段パンチ。しゃがむと下段パンチになる | 基本的にはパンチと同じ。上段キックは相手をダウンさせられる | このゲームの必需品。投げ技以外の攻撃はすべて防ぐことができる |

### 投げ技
相手の近くでP＋G



アキラ以外の全キャラが共通で持っている基本的な投げ技だ。投げ技を極めた者が勝つと言われるほど、このゲームでは重要な技だ

### クイックフォワード/ステップバック
⇦⇦ or ⇨⇨



コマンドを入力すると小走りに相手に近づく。ステップ～はその逆。間合いを調節するときに多用。最後の⇨を長く入力すると走りだす

## 方向ボタンとの組み合わせで多彩な技が！

「バーチャファイター」は攻撃ボタンと方向ボタンの組み合わせで、ただのパンチやキックが無限のバリエーションを見せる。ここでは全キャラ共通の特殊入力技の一部を紹介しよう。方向ボタンの⇨とキックを同時に押すと、中段を攻撃するキックが出る。これはしゃがんでいる相手に有効で、主に牽制に多用する。ダウン攻撃はキャプションを参照。起き上がり攻撃にはほかにも多数のバリエーションがあり、対戦時の攻防に深みを持たせる要因になっている。




⇧方向ボタンとの組み合わせで、ただのキックもこんな強力な技になる

### ミドルキック
➘K（➘＋K）



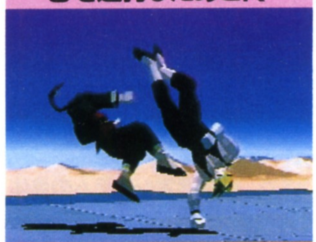
このキックは相手に対し中段攻撃になるので、下ガードでは防げない特性がある。技の出戻りが素早いアキラ、ラウなどが多用する

### ダウン攻撃
⇧ or ⬆P



投げ技などでダウンした相手をさらに攻撃する技。キャラによってかなり使い勝手が違うので、あまり多用すべきでない場合もある

### 起き上がり攻撃
Gを連打したあとK



自分がダウンしていて相手が近くにいた場合、起き上がりざまに反撃する技。起き上がりに投げ技を狙っている相手に効果を発揮する

## 対戦とコンピュータ戦での勝利条件

試合での勝利条件は普通の格闘ゲームと同様、規定本数を先取すれば勝ち。またこのゲームのステージにはリングが設けられていて、そこから落ちると体力勝ちしていても強制的に負けになる。このため緊張感のある試合が展開する。




⇨場外に落ちるとその時点で負けになる




⇧相手の体力を0にすれば勝ちだ




⇧最終ラウンドではこんな狭いリングで戦う。一瞬で勝負がつくぞ

※コマンドの矢印は方向ボタンを⇨短く、➡長く押すことを表します。コマンドは相手が右側にいるときのものです。

# 充実のオプションモードで
# 対戦プレイもより追熱！

サターン版『バーチャファイター』は、オプションモードもなかなかの充実度を見せている。業務用では難易度設定でリングの広さが変わったり、1人プレイ時と対戦時で、先取ポイントの数が別々に設定できた。サターン版でリングサイズが変えられるか不明だが、そのほかおよそ考えられる限りの機能が盛り込まれている。



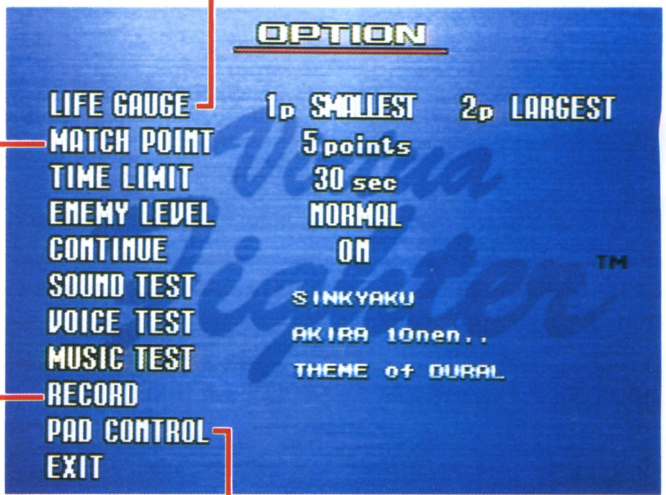

普通の対戦格闘ゲームと一味違う面白さがあるのがこの「バーチャ」

## ①プレイヤーのハンディキャップの設定

対戦時における両者間のハンディキャップを設定する。ちなみにこの設定は攻撃力ではなく、耐久力の調整。自分が攻撃を受けた場合、どの程度ライフゲージが減少するかを設定するものだ。ラージエスト（最大）からスモーレスト（最小）まで5段階に分かれていて最大が最も耐久力があり、最小はその逆。2つの差は凄まじいものがあり、最小は投げ技を1発食らっただけでほぼKOされてしまう。実はこの設定は1人プレイに対しても有効なので、とりあえずガンガン攻めて力押しで強引にクリア、なんてこともできる。




お互いに1発殴った状態。同じキャラでもこんなに耐久力の差が出る




## ②先取ポイントの決定

1人プレイ時および対戦時の先取ポイントを設定できる。ただし業務用のように個別の設定はできない。最小の1本制から最大の5本制までの設定が可能。とにかく練習したいという人は、本数を多めに設定してエネミーレベル（コンピュータ戦の難易度）を最低にしておくといいだろう。対戦には2本制が一番適しているようだ。




業務用と同じく5本先取設定にもできる。ちょっとダレるのが難

## ③対戦成績のデータを保存

対戦プレイモードで、どのキャラが何勝何敗したかをデータ表示してくれるモード。本体の電源を切ってもデータはバックアップされているので安心。また全員のデータ表示の画面で任意のキャラクタを選んでAボタンを押すと、そのキャラの個人成績が表示される。しかもこの個人別データは1P側と2P側で、成績が別々に保存されているという凝りようだ。

またこのモードを利用すれば、自分がどのキャラが苦手かということが一目瞭然になる。苦手なキャラを徹底的に克服しよう。逆に全キャラを手足のように扱えるという達人にとっては、各キャラの対戦におけるダイヤグラムが、自分だけのオリジナルデータとして手に入るわけだ。目一杯対戦してデータを有効活用しよう。




全キャラの対戦データを保存。自分の苦手なキャラも一目で分かる




各キャラごとの戦績も完璧にデータが残る。しかも1P側と2P側のデータが個別に残るのだ

## ④遊びやすいボタン配置の設定

ここではコントロールパッドのボタン設定を変更することができる。初期設定ではAがガード、Bがパンチ、Cがキックになっている。残念ながらボタンの配置を自分で自由に決めることはできないが、その代わりに4つのタイプから選ぶことができる。ノーマルは普通の配置。ビギナーは投げ技などで多用する同時押しが、1つのボタンだけですんでしまう優れ物。しかしどうせならもう1つP+Kのボタンも欲しかったところだ。

アーケードは業務用と同様の斜めのボタン配置。最後のスペシャルは基本の3ボタン以外、すべてガードボタン扱いになっているすごいもの。パンチとキックの操作に専念できるので、案外便利かもしれない。さてどれが一番好み!?




カゲの雷龍飛翔脚のようなボタン同時押しの面倒な技も、1つのボタンで楽々出せるようになる




快適環境で勝率もアップ!?

# プレイヤーの分身となる
# 8人のキャラクタを一気に紹介

『バーチャファイター』にはプレイヤーキャラとして、8人が登場する。それぞれ実在のものか、もしくはそれに近い武術を使うという設定のため、動きに非常にリアリティがある（多少ゲーム特有の誇張はあるが）。この辺りのリアルさが大きな支持を受けている一因でもある。8人のキャラはそれぞれの武術独自の得意技を持っており、対戦ではそれを駆使して戦っていくことになる。ここからは基本戦法と、対戦で多用する技をおおまかに紹介していこう。




## 一撃必殺！ 一瞬を見逃すな
## アキラ

| 流派 |
|---|
| 八極拳 |
| 得意技 |
| 打撃技 |

アキラが使う八極拳は、一撃必殺が身上。一発の破壊力は凄まじいものがあり、中でも鉄山靠はカウンターで決まれば相手の体力を9割方奪ってしまう。そんなアキラの基本戦法は一瞬のスキを突いての奇襲。接近戦で威力を発揮するのがミドルキックから裡門頂肘の連係技。一度ダウンさせたら起き上がりに裡門頂肘や猛虎硬爬山を重ねて再びダウンを狙う。

またP+Gの投げ技を持たないアキラは、倒身捜腿から槍下炮の連係技が必須。運が良ければKOまで殴ることができる。




⇧使いづらいがカッコイイ技が多い

倒身捜腿



猛虎硬爬山



槍下炮



### 多用する技&コマンド

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 連環腿（れんかんたい） | ⇨⇨KK |
| 裡門頂肘（りもんちょうちゅう） | ⇨⇨P |
| 猛虎硬爬山（もうここうはざん） | ⬇⇨P |
| 槍下炮（そうかほう） | ⬂P |
| 倒身捜腿（とうしんそうたい） | ⇦P |
| 鉄山靠（てつざんこう） | ⇦⇨⇨P+K |




⇧一撃必殺という言葉は、まさにアキラのためにある




## 地味ながら高い戦闘能力
## カゲ

| 流派 |
|---|
| 葉隠流柔術 |
| 得意技 |
| 投げ技　遠隔攻撃 |

カゲは忍者なので、常人では考えられない動きを得意とする。全キャラに対してまんべんなく戦えるのが強みだが、ただ1つ中段攻撃が少ないのが災いして、相手にしゃがまれると攻めあぐねてしまうのが弱点。ミドルキックの性能が非常に悪いため、その代替手段として⇨Pの肘打ちを多用する。肘打ちはしゃがみガードできないうえ、カウンターが狙えるので重宝する。カウンターで当たれば相手はダウンするので、すぐに流影脚で追い打ちをかける。流影脚は倒れている相手をさらに弾き飛ばすので、運が良ければそのままリングアウトが狙える。流影脚での押し出しはカゲの基本戦法ともいえるので、確実にできるように。

雷龍飛翔脚は見た目と違い、立ちガードできない。相手の起き上がりに重ねたりすると良い。投げ技の弧延落は、落下中に流影脚やコンビネーション、雷龍飛翔脚で追い打ちをかけられる。当然リングアウトが狙いだ。また旋蹴りはカウンター技として重宝する。




⇧トリッキーな技を多く持つカゲ。総合的に強いキャラではないが、それだけに腕の立つ使い手が多い

流影脚



雷龍飛翔脚



弧延落



### 多用する技&コマンド

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 旋蹴り（つむじげ） | ⬇K+G |
| 水車蹴り（すいしゃげ） | ⬂K |
| 流影脚（りゅうえいきゃく） | ⇨⇨K |
| 雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく） | ⇨⇨P+K+G |
| 弧延落（こえんらく） | ⇦P |




⇧勝つためには手段を選ばず。さすが忍者




⇧弧延落と追い打ちでKO。南無～

※コマンドの矢印は方向ボタンを⇨短く、➡長く押すことを表します。コマンドは相手が右側にいるときのものです。



## 一発当たれば即場外！

## ラウ

| 流派 |
|---|
| 虎燕拳 |
| 得意技 |
| 打撃技　連続攻撃 |

ラウを相手に回した場合、怒濤の連続攻撃が非常に恐ろしい。ラウの連続攻撃は斜下掌から入るものが多い。斜下掌は相手のしゃがみガードを崩し、ヒットした場合に次の攻撃につながりやすいという特徴がある。この斜下掌、斜上掌から連環転身掃脚をつなぐコンビネーションは、その様から「機関車」とも呼ばれ、恐れられている。小ジャンプから出す技、烈火虎尖脚は連環転身掃脚のコンビネーションの究極形。この技から斜上掌、連環〜がすべてヒットする。ただし難易度は超A級。ほかにもラウには対戦で有効な技がそろっている。転進巴咽掌はコマンド式の投げ技だが、与えるダメージ量が並ではない。スキあらば投げて狙ってみよう。腿登裏旋脚は非常にスピードが速く、カゲの旋蹴り同様カウンターを狙いやすい。



⬆のダウン攻撃は相手を2回踏んづける。最後の最後まで容赦しない、それがラウのプレイスタイルだ

斜下掌


連環転身掃脚


烈火虎尖脚


転進巴咽掌


### 多用する技&コマンド

斜下掌、斜上掌……↘P、↘P
連環転身掃脚……PPP↓K
烈火虎尖脚……↗K
転進巴咽掌……←→P
腿登裏旋脚…しゃがんでから立つまでにK



あまりやりすぎると嫌われる!?



場外へ直行。地獄のコンビネーションで圧倒しろ



## パワー不足は手数でフォロー

## パイ

| 流派 |
|---|
| 燕青拳 |
| 得意技 |
| 迎撃技　連続攻撃 |

パイはラウの実の娘である。したがって2人の使う技は非常に似たものがある。ただしラウに比べて圧倒的にパワー不足。その分スピードと細かなテクニックでフォローすることになる。パイは全キャラの中で唯一、相手の攻撃を受け流して反撃する技を体得している。燕旋攦柳は、相手の上段攻撃を受け流してダウンさせる。間合いの中であれば、通常技だろうが得意技だろうがすべて投げてしまう。ただし狙って出せるものではないので使いどころが難しい。

連環背転脚はパイのコンビネーション技の中で、一番有効な技。とにかくスキが少なく、反撃されにくいのが強み。相手の動きを見てからいつでも出せるようにしておこう。またコンビネーションの雷撃掌はパンチのスキがほとんどなく、連発がきく。当たればもちろん連環背転脚へつなげて大ダメージを狙う。雷陰掌打はアキラの槍下炮と同じ。燕旋蹴は下段キックだが、これもかなり速いので、いきなり出すと効果がある。



父ラウゆずりの強烈な連続攻撃を持つ。動きの俊敏さ、技の華麗さではパイの右に出るものはいない！

連環背転脚


燕旋攦柳


雷陰掌打


### 多用する技&コマンド

雷撃掌……PPP
連環背転脚……PPP↙K
燕旋攦柳……←P
雷陰掌打……↘P
燕旋蹴……↓K+G



投げ技も使いやすいものがそろっている

決して強いと言えるキャラではないが、美しく魅せる勝負をしよう





## 投げとつかみのエキスパート

# ウルフ

| 流派 | 得意技 |
| --- | --- |
| プロレス | 投げ技　突進技 |

レスラーであるウルフは、やはり投げ技が得意。威力もほかのキャラより若干高めになっている。投げ技メインで戦いたいところだが、さすがに実戦ではそうもいかないので、投げ技につなぐために得意技をうまく使わなくてはならない。ハンマー・キックは単体のコンビネーション技だが当たればダウンするのでカウンター狙いでたまに出すとよい。バーティカルアッパーはしゃがみガードができないので、この技で立ち上がらせて投げるという戦法が有効。アックスラリアートは見た目と違い、立ちガードができない。どちらかというと奇襲向き。そしてぜひ決めたいのが投げ技最大の威力を誇るジャイアントスイング。自在に狙えれば立派なウルフ使いだ。







⬆レスラーだけあって投げ技が多彩。どんどん投げまくれ
⬆体当たり技も強烈。ただしその分自分のスキも大きい

ハンマー・キック



バーティカルアッパー



アックスラリアート



ジャイアントスイング



### 多用する技&コマンド

- ハンマー・キック………PK
- ニー・ブラスト…………⇨K
- バーティカルアッパー……➘P
- アックスラリアート…⇨⇨P
- ジャイアントスイング…⇦⇙⇩⇘⇨P

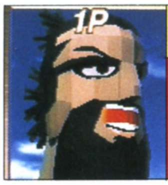



➡しゃがんでいる相手を投げられる技もある




⬆「バーチャ」で投げは高等技術。決まればそれだけで気分爽快だ

---



## パワーは最高、投げでしとめろ

# ジェフリー

| 流派 | 得意技 |
| --- | --- |
| パンクラチオン | 投げ技 |

ジェフリーも、ウルフ同様投げ技をメインに戦いたいキャラ。投げ技につなぐための得意技の使い方は、ほぼウルフと同じと考えてよい。ジェフリーとウルフはしゃがんだ相手に対する投げ技を持っているが、やはり強引に立たせて投げ技でしとめるのが醍醐味だ。

スマッシュアッパーはしゃがみガードの相手を無理やり立たせる技だが、この技の利点はもう1つある。相手と近い間合いで出すと、自動的に投げ技のパワースラムになってしまうのだ。自分でも意識せずに投げてしまっていることも多い。

トーキックハンマーは攻撃兼移動に使える。モーションが遅いので、トーキック後のハンマーパンチに相手がひっかかってくれることも多い。しかもトーキックスプラッシュマウンテン（⇩K⇩⇘⇨P+K+G）のフェイントとして大いに役に立つ。スプラッシュマウンテンはジェフリーの投げ技中最高威力を誇る。上段攻撃をかわして決められるようになれば大幅に戦闘力アップだ。




⬆かけると楽しいアイアンクロー。ジェフリーの技はどこか人を小馬鹿にしたようなものが多い

スマッシュアッパー




パワースラム




スプラッシュマウンテン




### 多用する技&コマンド

- スマッシュアッパー……⇘P
- パワースラム…………⇨P
- ダッシュエルボー……⇨⇨P
- トーキックハンマー…⇩KP
- スプラッシュマウンテン……⇘➘P+K



➡投げ技だけでなく、連続攻撃も持っている

⬆マシンガンニーリフトでKO。多彩な投げ技をうまく使いこなそう




※コマンドの矢印は方向ボタンを⇨短く、➡長く押すことを表します。




## 技のキレ味は兄以上!?

# サラ

| | |
|---|---|
| 流派 | 截拳道 |
| 得意技 | 肘撃ち　連続攻撃 |

サラは女性ながら高い戦闘力を持ち、全キャラ中でジャッキーと1、2を争う強さを誇る。長い足技のリーチと多彩な得意技のコンビネーションで敵を翻弄するのだ。

というわけで、得意技のコマンドも足技系のものが多い。ダブルジョイントパットはカウンターを狙うのに適した技。当たればダウンするのも強い点。サマーソルトキックはサラ、ジャッキーの強さを象徴する技で、対空、地上でのカウンターなど全般に威力を発揮する。ガードされても反撃されにくく、パンチのコンビネーションで使うとコンボ・サマーソルトになる。単体の攻めの主体はジャックナイフキック(↗K)。素早い上に恐るべきリーチを誇る。通常技にさりげなくからめて使おう。




↑ジャックナイフキックはリーチがあるうえに強力だ




←間合いが広く入力も簡単な投げ技、ネックブリーカー



サマーソルトキック



ダブルジョイントパッド



コンボ・サマーソルト



→相手を近づけないイリュージョンキック

### 多用する技&コマンド

- ダブルジョイントパッド……→PK
- ダブルパンチスナップキック……PPK
- サマーソルトキック……↖K
- イリュージョンキック……↘KK
- コンボ・サマーソルト………PP←K




↑サラも怒濤の連続攻撃を持つ




## サラと2人、最強の截拳道ペア

# ジャッキー

| | |
|---|---|
| 流派 | 截拳道 |
| 得意技 | 回し蹴り　連続攻撃 |

ジャッキーは基本能力が高いため、初心者が使ってもそこそこ勝ち抜けるキャラである。その一方、使い慣れている上級者が使うとまた一味違うキャラになる。同じコンビネーションでも入力のタイミングで上段、下段に攻撃を振り分けられたり、見せ技として技を出しておいて投げてしまうなど、いわゆる2択と呼ばれる戦法を臨機応変に使い分けられるからだ。

基本的な得意技の中で多用するのはエルボースピンキック。技の出が素早く、しかも中段と上段への連続攻撃なので、うっかりすると2発とも食らってしまう。ダッシュハンマーキックは相手の起き上がりに対して有効。しゃがみガードができないので、しゃがんでいると食らってしまう。相手に選択の余地を与えず攻め切るのが、ジャッキーのスタイルだ。




↑相手をひっかける変幻自在なキック技のコンビネーションを持つジャッキー。これで弱いハズがない

※コマンドは相手が右側にいるときのものです。



ダッシュハンマーキック



エルボースピンキック



スラントロースピンキック

### 多用する技&コマンド

- エルボースピンキック……→PK
- ダッシュハンマーキック……→→K
- ダブルスピニングキック………KK
- スラントロースピンキック……↙PK
- ネックブリーカー……→→P




→まさに最強キャラ!

**第2部はサターン版『V.F.』完成の恩人・SH-2に肉迫する!**

## 第2部 サターンのCPU、SH-2の高性能が完全移植を実現したのだ！
# 『バーチャ』完全移植の立て役者、SH-2とは？

ここまでの8ページにわたって、ついに完成した『バーチャファイター』を紹介してきた。ゲームそのものの移植度や、「段位認定システム」などのオリジナル要素など、その完成度はかなりお伝えできたことと思う。

もちろん完成度が高いのは、ここまで作りあげたAM2研の努力があってこそ。だが、それに加えて「サターンにそれだけのポテンシャルがあったから、ここまでできた」とも考えられる。

基本的にハードの性能を左右するのは、心臓部となるCPUだ。すると『バーチャ』移植のカギを握っているのは、サターンのCPU・SH-2だと言えそうだ。

というわけで、この第2部では『バーチャ』移植の恩人、SH-2の全貌を探ることにする。まずは、SH-2の産みの親、日立製作所の半導体事業部に行って調べてきた、SH-2をスミズミまで紹介しよう。少し難しい話になってしまうが、業界初公開のサターンの頭脳、とくとご覧あれ。

### 小さく、高速に！

取材班がSH-2の開発元、日立製作所に行ってお話を伺ったのはこのチップの規格を手掛けた主任技師、岩下氏だ。

岩下氏によると、SH-2は「完全にセガサターンを狙って作りました」というチップ。高性能、コンパクトといった目標を追求し、現在ではワークステーションなど、強力な能力が求められるコンピュータが採用している「RISC(リスク)」というアーキテクチャを採用している。

このRISCという方式は、命令系統が複雑になりすぎた従来型CPUを、ずっと簡単にしたもの。従来型のチップより命令数が少なく、ハードの構造を簡素にした分、速く動くようになるというしくみだ。「少し前までなら、高性能のマシンはRISCでなければ作れなかった」と岩下氏も語っている。

### MIPS値でCPUの性能を比較

MIPSとは、簡単に言えば「CPUが1秒で何百万回計算できるか」という値。ちなみに、1秒で100万回なら1MIPS。これは、各チップの性能をかなり高い信頼性で表している。

## SH-2



マイコン・ASIC本部
マイコン製品技術部
主任技師
岩下裕之氏

### 拡縮・回転に強い

SH-2が最も強いのは、グラフィック関係の処理。「乗算・積和性能は非常に高くしてあります。拡大・縮小・回転を行うためには、2次元、3次元のどちらのグラフィックでも座標変換が必要になります。SH-2が、座標の変換を高速に処理できることは、ほかのチップにはない特徴でしょう」と岩下氏が言うように、SH-2はグラフィック処理を高速にこなす。拡大・縮小・回転はもちろん、ポリゴンの表示さえ、専用ハードを持たずにCPUが行っているのだ。

例えば、業務用のハードはだいたいグラフィック強化用のチップを積んでいるものだが、サターンはほとんどソフトで処理している。それでも、サターン版『バーチャ』がモデル1に全然見劣りしないのは、SH-2の高速処理が移植実現に大きく貢献したあかしだろう。

### SH-2あっての『バーチャ』

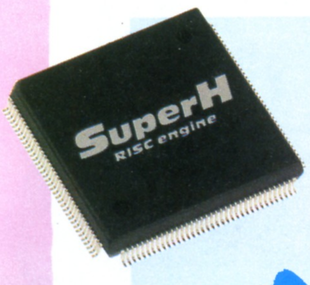
トータルパッケージとしてのSH-2は、実にバランスのとれたチップである。「性能だけで競争したら、例えばMIPS値ではワークステーションクラスには負けると思います。ところが、チップのサイズを考えた場合はそうでもない。かなりコンパクトにまとまっています。しかもCPUのコア部分が高集積化できたので、CPUの周辺機能も1チップに乗せることができました。この結果、システムが安価に組めるということになりますね」と岩下氏が言うように、対価格性能はかなりのもの。

だからこそサターンのCPUになったのだし、SH-2あってこそサターン版『バーチャファイター』が、ここにあるのだ。

### SH-2と68000(メガドライブのCPU)の違い

チップの歴史は、メガドライブのCPU・68000に代表されるようなCISC（シスク）方式で頂点を極めた。ただ、CISCの限界というのは、専門的な命令が多く存在すると回路が複雑になり、動作スピードが遅くなることだ。

そこで、これまでの発展の歴史から視点を転換して生まれたのが、SH-2のようなRISCチップ。この方式は、従来のチップより命令数をはるかに絞りこんでいる。命令が少なければ、チップの構造も単純になる。すると、速く動かせるし、ミスも少ない。そのため主流はRISCへと移りつつある。




x2 サターンに搭載！



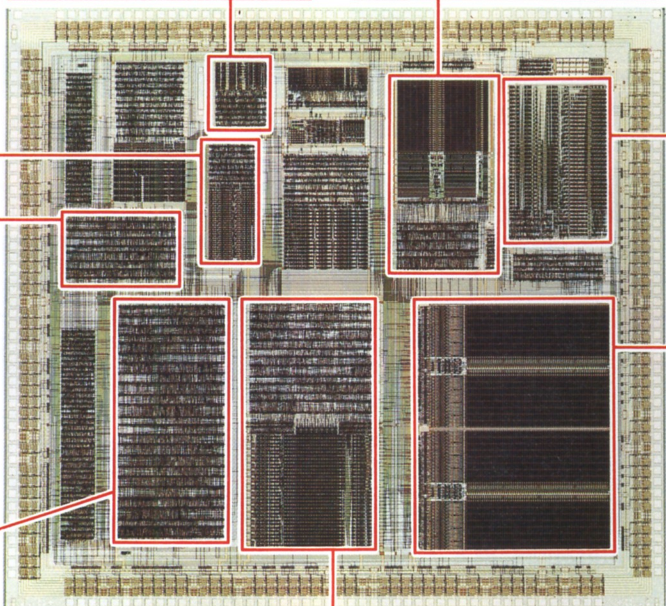
# 完全公開！サターンの心臓部のすべて

タテヨコ2㎝角のプラスチックのボディの中に、単なるCPUだけではなく、さまざまな機能をあわせ持ったマイコン・SH-2。「いったい、サターンの心臓部ってどうなってる？」。そんな好奇心から、ここではSH-2の中身を完全解剖してみた。

## SuperH RISC engine




SH-2の外観。本物は2㎝四方なので、これよりすこし大きい。まさに技術の結晶だ



### 除算器

グラフィック処理や座標変換などで、除算（割り算）が必要になるときに使用する専用ハード。実は、除算というのはけっこう時間のかかる処理で、CPUがこれだけにかかりきりになると、ほかの処理がすべてストップしてしまう。そのため、ここで割り算を専門に行い、自由になった時間でCPUはほかの仕事をすることになる。いわゆる並列処理を可能にしている。

**割り算をするトコ！**

### シリアル・インタフェース

外部のハードウエアを直接サポートする機械。このインタフェースがないと、ほかのプロセッサとのデータのやりとりなどができなくなってしまう。言わばCPUの窓口だ。

**外部とCPUをつなぐ！**

### キャッシュ・アドレス・アレイ&コントローラ

アドレス・アレイは、キャッシュに保存されるデータがどの番地に入るか指定してあげるもの。コントローラは、文字通りキャッシュ・データ・アレイとアドレス・アレイを制御する。

**キャッシュを管理！**

### 乗算器

これはCPUコアに管理されながら、乗算（掛け算）や積和演算などを処理する部分。もちろん速度は非常に速いものだ。

基本的にCPUからの指令によって動きだすので、除算機とはまた違った形でCPUをサポートしていることになる。

グラフィック関係に強いSH-2が最も得意とするのが、この乗算・積和演算である。2D、3Dを問わず座標変換については、この乗算機が計算した結果が画面に表示される。拡大、縮小、回転するグラフィックを見たら、乗算機が動いている証拠と思って間違いない。

**掛け算をするトコ！**

### 割り込みコントローラ

簡単に言えば、パッドのどのボタンが押されているかを逐一判定しているところ。ほかにも、CPUの命令を一時中断し、優先順位の高いプログラムを実行するの順位を判定するなどの働きをしている。

**ボタンをチェック！**

### キャッシュ・データ・アレイ

キャッシュというのは、あまり高速でないメモリとデータをやりとりする際、全体の処理を高速にするために、一時データを蓄えておく場所のこと。

SH-2の場合、容量は全部で4キロバイト。CPUの命令やデータなど、何でも格納できるようになっている。もちろん『バーチャ』のプログラムでもフル活用されている。

CPU
↓
キャッシュ・データ・アレイ
↓
RAM

データの一時預かり所！

### バス・ステート・コントローラ

CPUと外部メモリをダイレクトにつなぐためのインタフェースの制御装置。

この装置のおかげで、SH-2はSRAM（速い動作ができるが価格が高い）やDRAM（安いんだけどアクセス速度が遅い）などのRAMと直接データのやりとりが可能になっている。このため、間によけいな物が入らない分アクセスの時間が短縮される。アクセスの回数が多かったり、大きなデータを扱うときなどに有利。ハード的な高速化と言える。

**インタフェースの制御**

### CPUコア

一般的に「中央演算装置」と呼ばれるもの。要するに、コンピュータの中心として計算や機器の制御を行う場所のことだ。

SH-2では、あえて「CPUコア」と呼ばれているが、それはCPUにCPUそのもの以外の機能をもつハード（例えばタイマーなど）が搭載されているからである。

ただし、普通のRISCチップでは、CPUの機能しか乗ってないものも多い。SH-2はスゴイ。



この間に…



**1秒で2500万回の計算をする!!**

## 技術者・鈴木裕が語る
# 『バーチャファイター』はSH-2をこう使った！

まずはサターンのCPU、SH-2の素性を知った。次は、サターン版『バーチャファイター』のプログラミングで、SH-2がどのように使われたかを見ていこう。今回も、いまや本誌でもおなじみとなったAM2研の鈴木部長に取材。

素朴な疑問から、パズル的なテクニックまで何でもOK、「鈴木裕のためになる技術講座」開講！

## サターンで『バーチャ』が可能なわけ

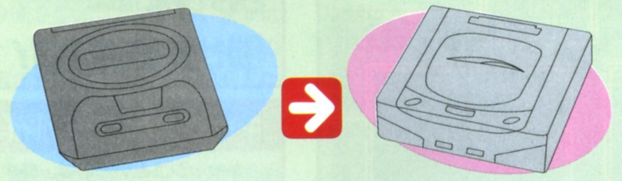
サターンで『バーチャ』が実現できた理由は、32ビット機だからとか、CD-ROMで作ったから、またテクスチャーマッピングでポリゴン数がカバーできたからなど、いくつも考えられる。

だが、真実の理由はただ一点。以前、鈴木部長も「CPUだけならモデル1より速い」と言ったことがあるほど、SH-2が速いCPUであることだ。

計算速度さえ速ければ、難しい処理もそれほど時間がかからず終わる。これは自明の理だ。しかも、そんなCPUをサターンは2つも搭載している。

鈴木氏曰く「メガドライブの100倍程度の能力」を持つSH-2とサターンだからこそ、業務用の完全移植が実現したのだ。

### サターンはメガドライブの100倍の能力を持つ！



| メガドライブ | セガサターン |
|---|---|
| 約0.5〜0.6MIPS<br>1秒間に出来る計算は<br>50万回 | 約56MIPS<br>サターンは1秒間に…<br>5600万回計算する！ |

MIPS値（22ページ参照）で比較すると、サターンはメガドライブの100倍以上の情報処理能力を持っていることがわかる。やっぱり、メガドライブでは逆立ちしても『バーチャファイター』は無理だと改めて認識できる



AM2研部長　鈴木裕

## ツインCPUは1CPUの倍速い？

サターンが64ビット級である、と言われるゆえんは、32ビットのチップを2つ積んでいることにある。確かに、CPUのピーク性能だけを考えた場合、28MIPSのチップ×2で、サターンは56MIPSの処理能力を備えていることになる。だが、本当に2つのCPUを使いこなせるプログラマがいるのだろうか？　鈴木部長は、こう考えている…。

「僕は、めちゃくちゃ速い1CPUの方がいいです。ツインCPUになると、2つのCPUの時間的な管理が大変になりますから。ただ、やっぱり28MIPSじゃ足りません。それで、2個（笑）。

ただし、一般のプログラマが、みんな2つのCPUの能力を使い切れるわけではないでしょう。まあ、2個使って1CPUの1.5倍なら普通の人。1.7〜1.8倍、もしくはそれ以上まで使えたら優れたプログラマですね。100人に1人、いるかいないかってところでしょう。『バーチャ』では、1.8倍くらい」。

サターンを最もよく知る技術者、鈴木部長はかなりシビアに考えている。これが事実なら、サターンのポテンシャルを引き出せるのは限られた人間だけ。そんな事態を避けるため、今後2研がプログラムライブラリを制作し、開発を支援する予定。これで、スピード・質ともにCPUを使いこなしたゲームを作ることも、難しくはない。

### もし『バーチャ』で1キャラ1CPUにしたら？

『バーチャ』の開発中、1キャラにつきSH-2を1つ対応させるという案が出たこともあった。この場合、理論上は2つのCPUが独立して動けば最速状態となる。だが、2つのCPUで1つの画面を作るのだから、片方のCPUがもう1つより先に処理を終わった場合は、タイムラグが生じる。このCPU間の時間差を解消するのはとても難しい。よって、サターン版では1CPUでキャラを表示している。






## 快適な開発か、極限のスピードか？

AM2研が開発するゲームで、『バーチャファイター』などの高速さを要求されるものに関しては、アセンブリ言語でプログラミングされている。

このアセンブリとは、最もコンピュータが理解しやすい命令コードのこと。それは逆に、人間には非常に難しい言語である。ただし実行速度はかなり速く、一般に高級と言われるCという言語と比較すると、2倍から5倍速くなる。さらに熟練者になると、20倍もの差がつくこともあるようだ。

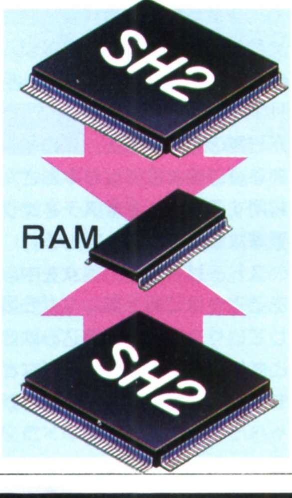
だが、アセンブリ言語というのは、いかんせんCPU固有の命令コード。だから、プログラマーはマシンが変わったり、チップが変わるごとに話す言葉を変える必要が出てくる。このプログラマーにとっての大きな負担を減らすためにも、サターンでは、安全でわかりやすいC言語をベースに開発が進められるようだ。鈴木部長も、こう言っている。「AM2研では、開発初期段階ではCを使いますが、最後にチューンナップするときは、やっぱりアセンブラです。ただ、読者の人がセガに入る頃、開発はほとんどCで行われているでしょう。これからプログラムを勉強するならC言語ですよ！」



⇧毎月、難しい技術論をかみくだいて教えてくれる鈴木部長。今回も興味深いお話をたくさん聞かせて頂いた。全部掲載できないのが、もったいない～

### 1つのRAMに2つのCPUがアクセス

ツインCPUの問題点に「共通したRAMにアクセスする」ことがある。2つのCPUが同時にRAMにアクセスした場合、どちらかが待たなければいけなくなる。これも、ツインCPUの処理速度が1CPUの倍にならない原因の一つになっている。




#### アクセスする時間が問題

CPUのバッティングを防ぐには、キャッシュを使ったり、アクセスが多いサブルーチンの順番に気をつけ、同じ時間帯にかちあわないよう注意する必要がある。プログラマって、大変な仕事だ。




アクセスの時間帯をずらす！

## SH-2で『バーチャ2』は可能か？

先日のAMショーで発表された、『バーチャファイター2』がサターンに移植されるという、衝撃的事実を覚えているだろうか。

モデル1より、さらに進化したモデル2を使う『2』は、本当にサターンに移植可能なのか…？

単刀直入に鈴木部長に質問したところ、あっさりと「あのレベルは無理」とのお言葉が。ただし「遊び自体をコピーするのは可能です。勝ち負けや、キャラに関する部分もね。みんなが『同じだ』と感じるようにはします」とのこと。しかも、1フレームを1／60秒で動かす予定だし、レゾリューションも今回より上げたヨコ640×タテ480ドットでいくようだ。



⇧これを、背景まで完全に再現するのはツライ

サターンとSH-2に秘められた可能性は、まだ未知である…。

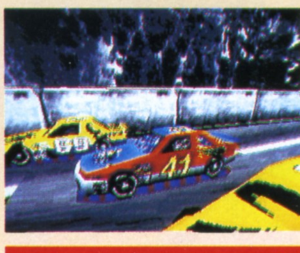
## SH-2が可能にした『バーチャファイター』

SH-2はサターンで使うことを前提として、開発されたCPUだ。単純に比較すれば、その処理能力はメガドライブのCPUの約100倍にもなる。この事実を知っただけで「それなら『バーチャ』もできそう」と思った諸君は、かなりいいセンまできている。

SH-2はグラフィック関係の演算処理を強化したチップである。専用のチップにはかなわないかもしれないが、かなり強力であることは、有力ソフトハウスの開発などに聞いても間違いないところだ。

現実には、サターンは2つのSH-2を搭載している。もちろん2つCPUが搭載されたからといって、単純に処理能力が2倍になるわけではないが、サターン版では約1.8倍のCPUパワーを引き出しているとのこと。これにはアセンブリという、非常に高速な言語を使い1秒の1/1000単位で気を使いながらプログラミングしたことが功を奏している。

いずれにしても、SH-2の高速な処理と強力なグラフィックがサターン版『バーチャ』を完成に導いたといえよう。SH-2があればこそ完全移植が実現したのだ。



次号からは『デイトナ』を追う！

# 次世代機 新作特集

続々と明らかになってきた次世代機対応ゲームソフト。どのゲームも、期待を裏切らないものばかりだ。その中から、今月はサターン対応ソフトを3本、32X対応ソフトを6本、まとめて大特集だ。



## 次世代機 新作特集

## 音と映像を楽しむドラマティックアドベンチャー

ワンチャイ
コネクション




香港を舞台に数々の難事件を解決する推理アドベンチャーゲーム。脚本、俳優など、各方面の一流をそろえて香港ロケを敢行した、セガ自信の期待作。ドラマティックな展開を堪能せよ!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | 11月22日 | ジャンル | アドベンチャー |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | バックアップメモリ |
| 予定価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | ―――――― |
| メディア(容量) | CD-ROM | 現在の開発状況 | 60%(10月22日現在) |

### ジェームス三木脚本
### ドラマ仕立ての推理アドベンチャー



麻袋から出た女性の手が動いた!

『ワンチャイコネクション』は、香港を舞台として1人の敏腕刑事が難解な事件に立ち向かう姿を描くアドベンチャーゲームだ。ふんだんに用意された実写映像を使い、次々にストーリーが展開していく。また、実写映像とCGを組み合わせた美麗なグラフィックも魅力の1つとなっている。

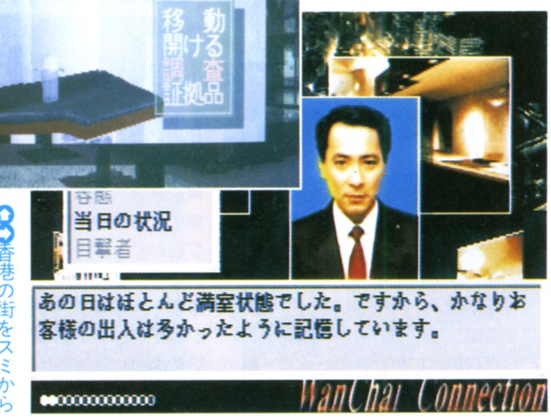
さらにこのゲームの脚本には小説家のジェームス三木氏を起用している。そして登場人物では、主人公の刑事役に、元シブがき隊の布川敏和氏、ヒロインである謎の美女役には杉本彩さんを起用するなど、キャスティングも豪華な顔ぶれとなっている。

ストーリーも謎の美女を中心に、あるときは二転三転しながら展開していく。実写の取り込み映像とともに、会話やメッセージなどは、もちろんすべて登場人物たちがしゃべってくれる。映画やドラマを見ている気分になれるはずだ。



このゲームのために、長期の香港ロケも敢行!

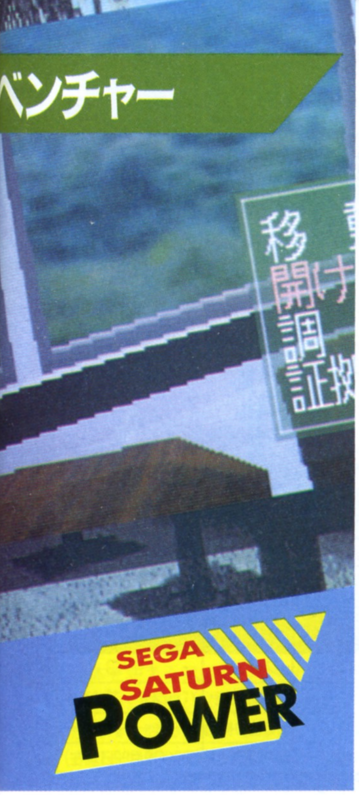





香港の街をスミからスミまで主人公マイケル李となって捜査しよう。捜査が進めば、実写映像が挿入される



元シブがき隊のフッくんも、今は2人の子供のお父さん…




## ストーリー＆主な登場人物

普段は、大勢の観光客でにぎわいをみせる、香港・オーシャンパーク。ある日、このオーシャンパークで麻袋に詰められた全裸の女性が発見された。その女性は一命をとりとめたものの、自分の名前すら思い出せない。完全に記憶をなくしていた。

この事件は殺人未遂事件として、ワンチャイに位置する、香港警察きっての敏腕刑事、マイケル李が担当することになった。

マイケル李はその女性の失われた記憶を取り戻そうと、香港の街を奔走する。しかし、2人はさらなる事件に巻き込まれていく…。

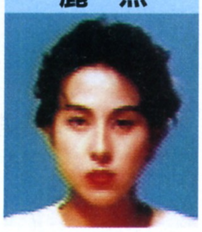
### マイケル 李



香港警察の敏腕刑事、本編の主人公だ。演ずるは布川敏和

### 麗 燕

発端となった事件の被害者。ショックで記憶喪失。演ずるは杉本彩



### 捜査本部長



李の上司。助言をくれる頼もしい存在。演ずるは原田大二郎

## 一目でわかる捜査状況

事件の捜査中、自分の捜査が現在どんな状況なのか知りたいときは、警察署の自分の席に戻ってこよう。自分の席で「進行状況」を選ぶと、捜査の進展具合いが、パーセンテージで表示される。現在の捜査状況がすぐに分かって、なかなか便利だ。

⬇どの程度捜査が進んでいるか、確認しながら進めよう







# 香港の街で事件発生!!
# 敏腕刑事と謎の美女が大活躍

ある日、麻袋に詰められた全裸の女性が発見されたことから、ゲームは始まる。ゲームはアドベンチャーの基本にのっとり、謎解きが中心となる。ゲーム中でプレイヤーは主人公マイケル李（リー）となり、情報を集め、謎を解きながら事件解決に向かっていくのだ。

## 随所に挿入される実写映像

ゲーム中には実写の取り込み映像が数多く用意されており、ストーリーの山場など、新たな展開があるときなどに挿入される。この映像では、各種イベントや回想シーンなど、説明不足になりがちなストーリーの補足や、登場人物の心理状態など、文字情報のみでは伝えにくい場面で使われている。『ワンチャイコネクション』の世界をより深く体験できるだろう。



⬆麻袋に詰められた女性を発見した。すべてはここから始まった

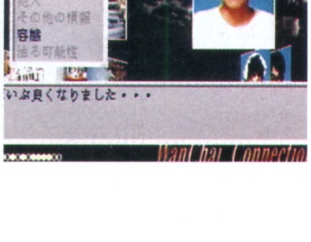


⬅展開に応じて挿入される実写映像。証拠品を発見。鑑識に持っていこう




⬅女性が発見された現場を捜査するマイケル李。真剣そのもの

⬇彼女の記憶が戻るとき、すべての謎が解けることだろう




※画面は開発中のものです。

## 香港中をくまなく捜査せよ

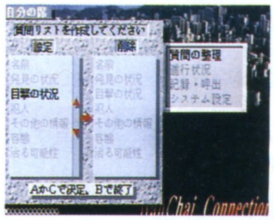
ゲームは通常、事件の捜査を中心に進めていく。捜査の序盤では行動範囲はある程度決まっているが、捜査を進めて情報を集めるうちに行動範囲も広がり、質問事項も増え、人間関係も浮かび上がってくる。関係ないと思っても、行動できる範囲にはすべて足をのばし、聞き込みも、会った人物すべてに対し、無意味と思える質問もしておこう。意外なところから情報が得られる場合が多いのだ。その情報を基に、推理していこう。



⬆質問事項によって、相手の表情も変化。表情で心の起伏を読め



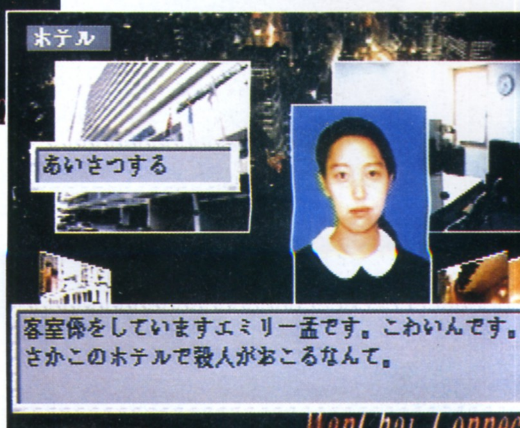

⬆⬆ある程度捜査を進めていっても、新たな事件が次次に発生していく。すべての謎は麗燕がにぎっているはず。さらなる謎に包まれながら、地道に捜査を進めていかなければならない




⬅質問事項も増えてくる




⬅本部長に助言をもらう



次世代機 新作特集

## アクションRPGの名作が3Dになって登場!!

SEGA SATURN POWER

# バーチャルハイドライド



| 発売予定日 | '95年2月 | ジャンル | RPG |
| --- | --- | --- | --- |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | バックアップメモリ |
| 予定価格 | 未定 | その他の機能 | ―――― |
| メディア(容量) | CD-ROM | 現在の開発状況 | ?%(10月22日現在) |

パソコン創成期に登場し、話題を独占した『ハイドライド』が、装いも新たにサターンに登場。制作プロデューサーへのインタビューから、気になるサターン版を予測。

## サターンでよみがえる アクションRPGの元祖!!



画面中央のキャラクタが、プレイヤーが操る主人公、ジム君。魔王バラリスを倒すため、フェアリーランドを旅するのだ

パソコンゲーム創世期にPC－8801用としてデビューした、アクションRPGの元祖『ハイドライド』が生まれ変わり、サターン用ソフトとして登場する。

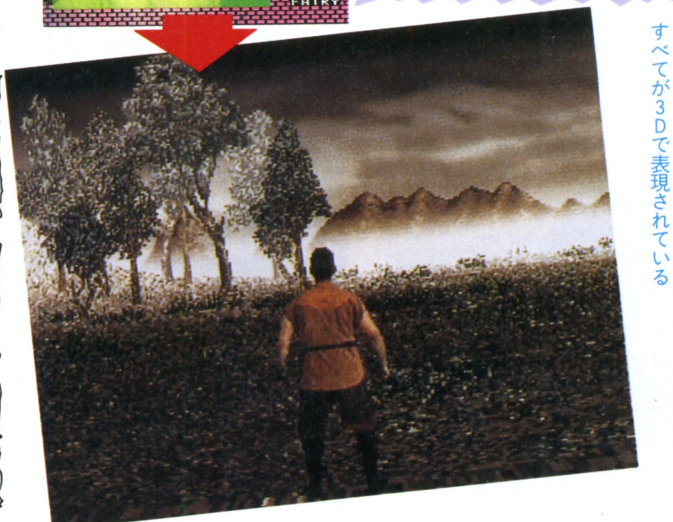
サターン版『バーチャルハイドライド』は、3D映像、実写映像、CG映像を合成して表現した世界で繰り広げられる。プレイヤーが操る主人公ジムは、歩く、走る、戦闘時の攻撃、防御など、すべての動作の映像を実写取り込みして表現。また、ジムが装備する武器、防具などのアイテムはCGで描かれており、実写映像と合成して表示される。

森や川、山や丘など地形マップはポリゴン&テクスチャーマッピングを使用。より自然でリアルな情景を表現している。




当時のパソコン版の画面。数々の賞を取った、大ヒット作品だった

### あれから10年 ハイドライドが帰ってきた



そして、10年ぶりによみがえった『ハイドライド』は、すべてが3Dで表現されている

### ハイドライドの伝説

夢幻界――フェアリーランド。その理想郷は、緑鮮やかな木々と、色とりどりの草花で埋め尽くされ、その間を小さな妖精たちが飛び交っていた。フェアリーランドで唯一の王家に生まれたプリンセス・アンと、そこに住む誰もが、平和が永遠に続くと信じていた。

しかし、その平和も、突如として闇から現れた魔王バラリスによって、終わりを告げた。バラリスの強大な魔力により、空は暗雲に覆われ、美しかった草木は枯れていった。また、プリンセス・アンも3体の妖精にされて、消えてしまった。バラリスは無数の怪物を放ち、フェアリーランドを恐怖と絶望の渦に巻き込んだ。

そこに、1人の若者が現れた。彼の名はジム。ジムはフェアリーランドの平和を取り戻すため、また、プリンセス・アンを元の姿に戻すため、たった1人で怪物に立ち向かっていった…。

## 10年の月日でここが変わる

# サターン版を予想!!

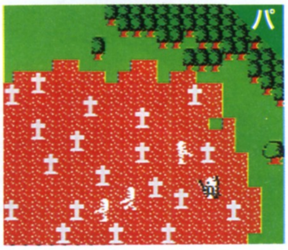
『バーチャルハイドライド』はどんなゲームになるのか？ サターン版の開発元であり、『ハイドライド』の生みの親、T&Eソフトの内藤氏にお話を聞いてみた。



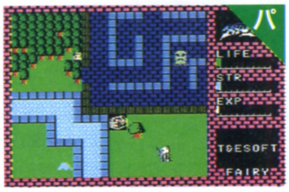
答えてくれたのは、T&Eソフトの内藤氏

## ①全体のストーリーは？

ストーリーは、シリーズの原点にあたるパソコン版『1』のものと同じになる。内藤氏は、「シリーズ最初の作品を、そのまま3Dに起こしてみたかったんです。内容自体を変える気はありません」という。つまり、パソコン版『1』の移植作となるのだ。しかし、ストーリーは同じでも、3Dという表現方法によって、ストーリーを知っている人も、新しい楽しみ方が見つかるに違いない。




地形の位置関係も、もちろん当時のまま。3D表示なので、かなりマップが広く感じるハズ



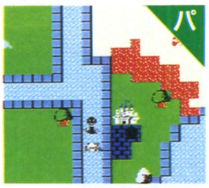

ストーリーはパソコン版「1」と、まったく同じだ

プリンセス・アンを助けるという使命も忘れないように

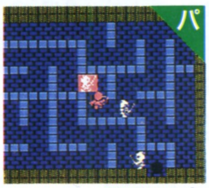



## ②イベント、システムは？

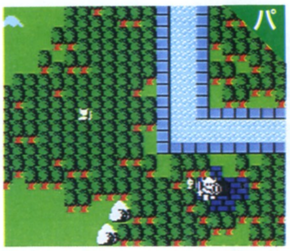
イベントもパソコン版と同じになるという。しかし、すべて同じとはいかないようだ。「水路で、怪物に追われるシーンはないんです。そこには別のイベントを入れる予定です」と内藤氏。3Dでは表現が難しかったのだろうか？「システムについてはアイテムを持ち過ぎると体が重くなり、動けなくなりますが、そういうシステムはそのままです」ということだ。




水路で怪物に追われています。残念ながら、カットされた




横や後ろからの攻撃には、まるで無防備なジム君なのだ




さまざまなヒントは、画面の中に隠されているぞ




草原でジッとしているのが、一番の体力回復法だ

## ハイドライドはこんなゲーム

『ハイドライド』は、1984年12月、パソコン用ソフトとしてデビューした。RPGといえば『ウィザードリィ』のような3Dタイプが主流だった時代、新しい試みを取り入れたこのゲームは、ゲーム界に旋風を起こし、大ヒットした。まさに、アクションRPGの元祖ともいえるゲームなのだ。その後、家庭用を含む、ほとんどの機種に移植され、『2』『3』と、続編も発売されていった。



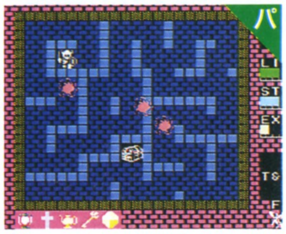

当時、アクションRPGは珍しい存在だった

パソコン版「3」に一部アレンジを加えて移植された

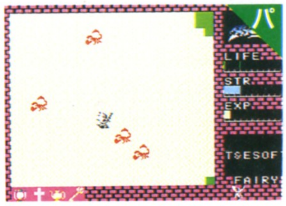



## ③アイテム、モンスターは？

アイテムに関しては「隠された場所は同じです。もちろん使い方も。だから、シリーズを知っている人は、4時間くらいで解けるかもしれません。でも、普通はその何倍もかかるでしょう」という。また、「ダンジョンなど、本当に息苦しくなるようなデキです。そのダンジョンから、CGで描かれたモンスターが出現するんです。かなり怖いですよ」と内藤氏も自信を語ってくれた。モンスターも当時の強さのまま帰ってくるのだ。




暗いダンジョンでいきなりモンスターが出たら、そりゃ怖いな




当時のモンスターたちが、リアルなCGで帰ってくる



## 今後のさらに詳しい情報に注目せよ!!

※「パ」と注記のある写真はパソコン版のものです。

次世代機新作特集

## 骨太マシンでアメリカ大陸を疾走!!



# GALE RACER™

SEGA SATURN POWER

## ゲイルレーサー

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | 12月2日 | ジャンル | スポーツ/レース |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 予定価格 | 6800円(税別) | その他の機能 | 2人同時プレイ可 |
| メディア(容量) | CD-ROM | 現在の開発状況 | 60%(10月18日現在) |

業務用初の32ビットボードとともに登場した体感ドライブゲーム『ラッドモビール』がグレードアップ。ジェットコースターに乗っているかのようなスピードと爽快感が今、サターンに蘇る。

## 32bitボードの先駆け『ラッドモビール』が『ゲイルレーサー』として生まれ変わる!

『ゲイルレーサー』は、'91年に登場した体感ゲーム『ラッドモビール』の強化移植作。サターンのスペックだからこそ、業務用初の32ビット作品を移植できたのだろう。オリジナルの再現はもちろん、タイムアタック、2人同時プレイ(対戦モード)も追加されている。



ゲームとシンクロして動くきょう体



業務用

「システム32」の第1弾。今でこそ32ビット基板は当たり前だが、当時としては、まったく初めての試みだった

コースや両脇のオブジェは『ラッドモビール』そのまま。プレイ感覚も業務用のものを損なうことなく移植



そんしょくナシ!

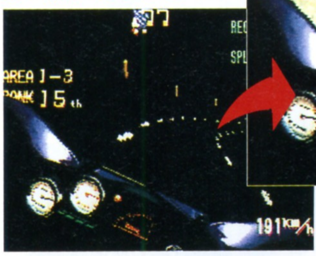
## 刻々と変化する状況に対応せよ!!

『ラッドモビール』といえば、天候の変化、建造物の遠近感など自然さ、リアルさを追求した様々な演出が有名。なかでも、雨天でのワイパーの始動、夜間走行中のヘッドライト点灯はそれだけのために、それぞれボタンが設定されているほどのこだわりようだった。

細かすぎるほどのこの演出は、『ゲイルレーサー』へも当然移植されており、コントロールパッドにワイパーボタンやヘッドライトボタンが設定されている。的確な状況判断でボタンを押すのだ。



ヘッドライトは夜間走行ラウンド中なら明滅が可能。パァーっと明るくなる



ライトを点灯させる前。真っ暗闇で何も見えません





雨天ラウンドの開始直後。このまま走行するのは無謀

これでスッキリ、視界良好。はねあげられた雨の雫までリアルに描写している

 ※画面は開発中のものです。

# 遠く、険しい『ゲイルレーサー』への道

レーサーとして最高の称号「ゲイルレーサー」。その称号にふさわしい者を選ぶために、走り屋たちが「サターンラリー」へと集う…。ロサンゼルスからアメリカ大陸を横断し、1番先にニューヨークへ到着するのだ!!




映画のようなデモ画面

## より賢くなったライバルとデッドヒート

栄冠を得るために、争いあうこととなる敵車。『ゲイルレーサー』ではテクスチャーをはったポリゴンで車を表現しつつ、思考ルーチンも強化。手ごわい相手となった。

業務用



ボディが硬そうな感じ

スプライトからポリゴンへ



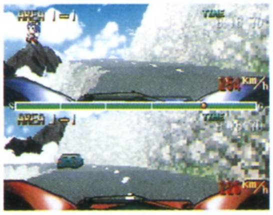
敵車種も様々。どこかで見た車だ



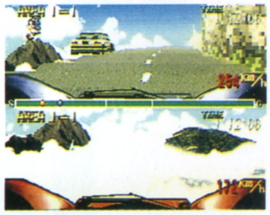
スポーツカーテイスト

## 2P対戦モードで切磋琢磨!!

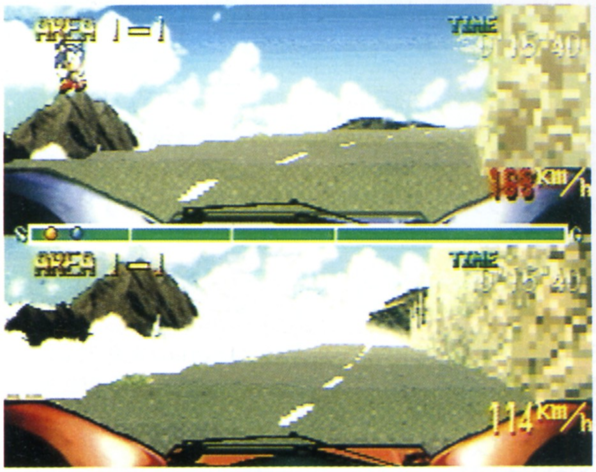
業務用では『ラッドモビール』の続編『ラッドラリー』でしか対戦できなかったが、『ゲイル～』では最初から2P対戦モードが用意されている。上が1P、下が2Pと上下に分割された画面内でしのぎを削ることになる。この対戦モードも、完成間近だ。



追いつ追われつ走れ



夢中になりすぎて転落



とりあえず、現段階で出来ている対戦モードの画面。真ん中のバーが、ゴールまでの距離や両者の差を表す

## GO EAST! アメリカ大陸のロケーションは多彩!!

1人用「SPEED RACE」モードは6つのエリアに分かれた全20ラウンド。ラウンドごとに風景も変わり、西海岸からロッキー山脈を通って、東海岸のN.Y.へ。ここではアメリカ大陸の多彩な表情を紹介。



業務用でもぷら～んと揺れていたソニック。今回は、いろんなしかけがあるらしいけど?

### AREA1–WEST COAST

WEST COAST AREA(西海岸地帯)はLOS ANGELESから始まる3つのラウンド。プレイしはじめのデモンストレーションといったところだろうか。道に傾斜がついたバンクや十字路、敵車を追い抜くときの駆け引きなど、まずはこのゲームに慣れることから始めよう。ラウンド3、LAS VEGASで流れていくネオンサインは走っていて気持ちがいい。



立ちならぶ住居



ネオンサインの間を走る

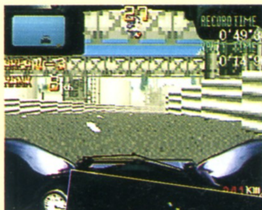
対向車線が存在する、ラウンド2。ただ今、対向車線を逆走中です



アメリカだから右側通行!

### AREA2-ROCKY MOUNTAIN RANGE～

いよいよ、業務用でおなじみの雨天ステージも登場してくる。ロッキー山脈ラウンドはコースの左側がまったくの断崖絶壁。遠景のきれいさに見とれて転落しないように。エリア2以降も演出が満載されたラウンドがまだまだ続く。霧が立ち込めてわずかに前方しか見渡せないラウンドや工業地帯を通り抜けるラウンドなど、N.Y.への旅は終わらない。



次々襲いかかるカーブ



風景を見るのも楽しい



急角度のバンクを走り抜ける。この感覚はジェットコースターに近いものがあるぞ

さあ、みんな、N.Y.へ行きたいか?

次世代機新作特集

## 名作3Dシューティング復活




# スペースハリアー

| 発売予定日 | 12月3日 | ジャンル | シューティング |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 予定価格 | 4980円(税込) | その他の機能 | ―――― |
| メディア(容量) | ROM(16Mbit) | 現在の開発状況 | 100% |

セガの3D体感ゲーム初期の名作『スペースハリアー』が、スーパー32X本体と同時発売決定。ドラゴンランドを救うために戦う超能力戦士ハリアーを、この手で操れる日はもうすぐだ！

## 32Xだから成し得た業務用そのままの完成度

1985年に登場したセガの体感ゲーム第1弾『ハングオン』。そしてその同じ年、衝撃的なデビューを飾ったのがこの「スペースハリアー」である。プレイヤーの操作に対応して稼働式のきょう体が上下左右に激しく動きまくる様子は、斬新さと驚愕を持って迎えられ、暗いイメージがあった当時のゲームセンターの雰囲気を一変させてしまったとも言われている。きょう体のシートには安全のためにシートベルトまで付けられていたり、まさに「体感」という言葉がピッタリのゲームであった。

家庭用の移植作ではセガ・マークIII版やPCエンジン版が発売されたが、評価は今イチ。そして業務用の発売から9年を経て、ついに完全移植の『スペースハリアー』がメガドライブに登場する！

「スペースハリアー」の面白さは、目にも止まらぬスピード感やステージごとに変化する幻想的な背景。拡大縮小処理を駆使して登場する敵キャラたち。そして撃ちまくり、避けまくりのシューティングゲーム本来の楽しさと、とても一言では語れないものがある。スーパー32X版はスピード、処理速度、音楽などすべてが業務用に忠実。今では滅多に見られないゲームだけに、往年のマニアにも新規ユーザーにも、今回の発売は非常に意義あることと言えるだろう。

'80年代の業務用ゲーム程度ならば、スーパー32Xで十分にクオリティの高い移植が可能になる。それはこの『スペースハリアー』を体験してもらえば一目瞭然だ。




←これは本家本元の業務用の画面。今見ると荒いグラフィックだが、当時はこの絵が高速で動くということだけで十分革命的なことだった

↓ほぼ同じアングルで撮影したスーパー32X版。背景のグラデーションまで美しく再現されている

まさに完全移植





→3機のトモスが迫ってくる。ロが開いたところを狙って撃ち込め！

### 知られざる(!?)ハリアー氏の秘密

当時『スペースハリアー』のきょう体を見た人は、主人公は人間なのになぜ戦闘機みたいな形をしているのか、と思ったものである。その疑問はごもっとも。実は開発段階ではプレイヤーはハリアーという名の宇宙船だったのだ。それがいざ発売直前に現在の人間に変更になり、名前だけが受け継がれたのである。セガ・マークIII版にはこの幻の宇宙船でプレイできる裏技があったりもした。



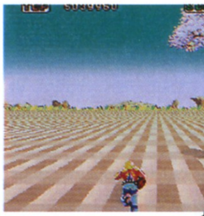
→ハリアー氏の前世である宇宙船は、某アニメの可変戦闘機に似てるとか。似てるというよりそのままですがな

## 演出、アクション、すべてもらさず完全再現

『スペースハリアー』は方向ボタンでハリアーの移動をして、1ボタンでショットという非常にシンプルな操作。通常ハリアーは空中を飛行していて、画面の上下左右を自由に移動できるが、方向ボタンを下に入れたままにすると、着地して地上を走り出す。障害物や敵本体、敵弾に当たるとミスになる。スーパー32X版はオリジナルの完全移植。全ステージの完全再現はもちろん、リアルに動く巨大なボスや画面のスクロールスピード、敵キャラクタの拡大縮小などの『スペースハリアー』の雰囲気は完璧に再現されている。また当時非常に評判になった音楽や音声合成だが、これもオリジナルそのもの。過去の作品とはいえ、限りなくオリジナルに近い『スペースハリアー』が家庭で遊べるようになるというのは、非常に喜ばしいことだ。



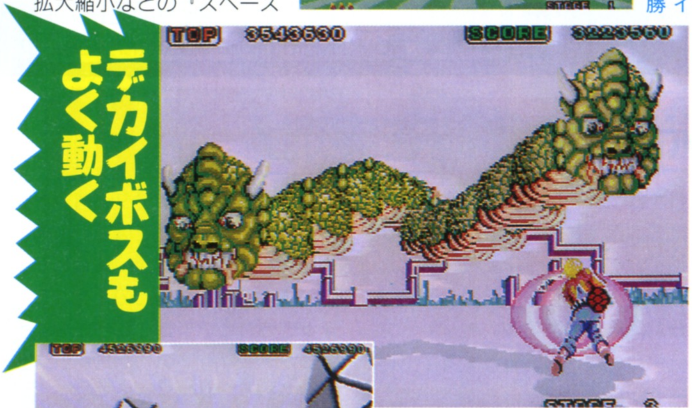
⬆ステージ1のボス、スケイラ。こいつ程度は楽勝、楽勝






⬆ボーナスステージに登場するドラゴン、ユーライア。ノホホンとした彼の背中に乗り…

➡樹木を次から次へとなぎ倒していく。動きに慣性がつくので、操作が案外難しいのだ

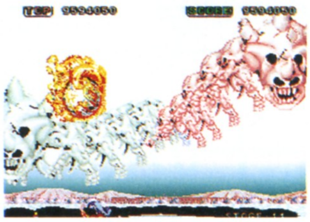





⬆ステージ3のボス、ゴダーニ。スケイラをちょっと強力にした感じのヤツ。頭を2つ破壊しないとダメ

⬅初心者の難関、ステージ4のビンズビーン地帯。壊せないので出現パターンを覚えて避けるしかない

⬇ステージ11のボス、サルペドン







⬆ステージ17ボス、ウィウィジャンボ。ハリアーと同じ超能力戦士だ。飛んでくる岩は1個10万点。稼げ！

⬅モビルスーツを次々に出してくるスタンレイ。生物的なボスが多い中で異色の存在だ。ステージ16のボス

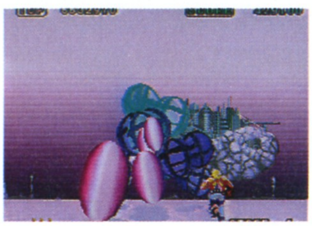



## 反射神経の限界にチャレンジ

ひたすら敵を撃ちまくるだけがシューティングの面白さではない。普通の遊び方に飽きた人は、こんなクリアの仕方に挑戦してはどうだろう。まずボス以外には1発も撃たずにひたすら避ける。3Dシューティングは、基本的に画面で円を描くように動けば敵弾には当たらない。もちろんこれだけでクリアできるほど甘くはないから、敵の出現位置や障害物の位置を覚え、動きのパターンを作る。それにも慣れたら今度は地上走行だけでクリアするのだ。前記以上のパターン化と反射神経が重要になる。これは挑戦のしがいがあるぞ！

⬇ギリギリまで引きつけて避ける。敵を誘導するテクニックも重要



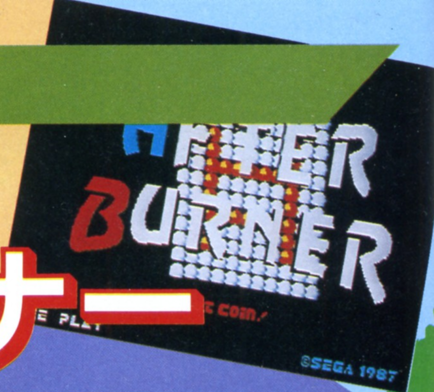


⬆こだわりクリアの基本は地上走行。何があっても飛んではいかんぞ

次世代機新作特集

体感ゲームの最高峰登場！

# アフターバーナーコンプリート










32X POWER

セガの3D体感シューティングの名作『アフターバーナーII』が、スーパー32X対応ソフトになって登場。前作のメガドライブ版の移植度をさらにスケールアップさせ、華麗に復活！

| 発売予定日 | '95年1月 | ジャンル | シューティング |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 予定価格 | 4980円（税別） | その他の機能 | アナログジョイパッド対応 |
| メディア（容量） | ROM（16Mbit） | 現在の開発状況 | 90%（10月22日現在） |

## コンプリートの名に恥じぬ完全移植を実現！

1987年、ゲーム業界及びゲームファンの度肝を抜く体感ゲームが登場した。その名も『アフターバーナーII』。戦闘機のコックピットをそのまま模したきょう体。360度の回転機能をフルに使った迫力ある画面。そしてレバー操作に合わせてプレイヤーのシートが前後左右に激しく動き、まさに画面の中の戦闘機と一体化しているという感覚を味わうことができ、世界的に大ヒットしたのは記憶に新しい。'90年に発売されたメガドライブ版は移植度は高かったが、拡大縮小処理や音関係などの細かい点で完全移植とはいえなかった。そして'94年、スーパー32Xの力を得て最強最後の移植版『アフターバーナーII』が登場する！

このゲームを知らない人のために、どんなゲームなのか簡単に説明しておこう。プレイヤーは戦闘機を操り、次々と現れる敵機をバルカン砲とミサイルで撃破していく。バルカン砲は無制限に撃てるがミサイルには弾数制限があり、途中で補給を受けなければならない。自機は方向ボタンとスロットルで操作。スロットルで加速減速することで敵との相対速度を調整するテクニックは、非常に重要な攻略法。また方向ボタンの左右を素早く押すと自機が360度回転して敵弾をかわすことができる。後方から敵機やミサイルが迫ってきたらスロットルを全開にして振り切る、というように全編ダイナミック感にあふれた内容が、このゲームの最大の魅力といえるだろう。

また『コンプリート』のタイトルを見て、幻の『アフターバーナー』が入っているのでは？　と思った人もいると思うが、残念ながら『II』のみの移植とのこと。ちょっと残念といったところかな。



➡周囲はすべて敵。一瞬も気が抜けない



➡ゲーム中の休憩地点。ミサイルを補給して、再びテイク・オフ！




⬆空母からF－14XX発進。ちゃんと拡大しながら迫ってくるぞ




⬅デモプレイの画面も再現。ここまでやってくれるとは…。感動




➡抜けるような青空、眼下に広がる雲海。その神の庭で繰り広げられる死闘。勝利の女神は微笑んでくれるか？

# スピード、破壊、そう快感にあふれたシューティング

スーパー32X版は、基本的に業務用の『アフターバーナーII』の移植。メガドライブ版との一番の違いは、音が非常にクリアになったこと。ハードの差といえば当たり前だが、ほとんど業務用のものと変わらない。またメガドライブ版では2つしかなかった音声も、すべて業務用そのままに入っている。もちろん画面の拡大処理もバッチリだ。ハードの処理速度がアップしたおかげで、このゲーム独特のスピード感も業務用に限りなく近く再現されているぞ。

この『アフターバーナーII』は全23面構成になっていて、そのうち補給デモの面が2つ、補給＋戦闘面が6つ、ボーナス面が2つ入る。最終面はデモだけなので、実際に戦うのは18面。この18面をミサイルとバルカンで戦い抜いていく。敵をロックして連続で破壊する快感。ミサイルを避けたときの快感。そしてこのゲームの最大の魅力、スピード感。全面を通して味わえるこのそう快感を、ぜひスーパー32X版で味わって欲しい。



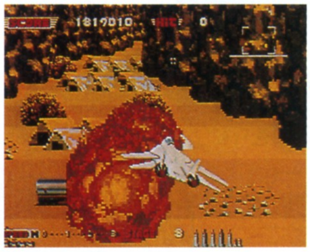
ザコ編隊にロックオン



敵のパターンを覚えて先制攻撃。これがこのゲームの基本的な攻略法



空に砕け散る自機。む、無念…



地上の標的を撃ちまくるボーナスステージ。左右の岩には注意せよ

バリバリ撃ちまくれ!!



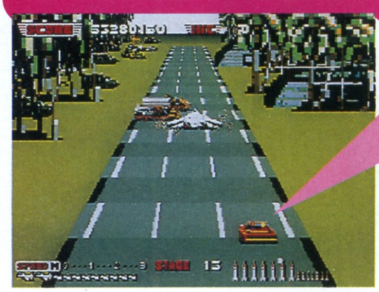


## 回ります




このゲームの最大の特徴、ローリングもスムーズに再現されている。タイミングを合わせて回ると補給機も一緒に回りながら出現するのだ

## 背景のお遊びもあります♡





13面の補給ステージにはさりげなく『アウトラン』が。ほかに『ハングオン』もあるよ

## コマンドの裏技も完全移植!?

業務用には、補給面で特定のコマンドを入力するとミサイルが100発も補充されるという裏技があった。セガいわく「業務用のコマンド技はスーパー32X版でもすべてできます」とのこと。昔、業務用でハイスコア狙いに燃えた人もこれで安心!?




この画面で特定のコマンドを入力するのだ

## 「セガ体感ゲームアンソロジー」も可能か？

前のページで紹介した『スペースハリアー』、そしてこの『アフターバーナーII』。過去の名作と呼ばれた体感ゲームが次々にスーパー32Xに移植された。こうなると黙っていられないのがマニア心というもの。過去に移植はされたものの、ハードの性能のためにファンとしては納得のいく移植作でなかったものもある。スーパー32Xという新たなハードの力を得たことで、当時の業務用作品を現在の家庭用ハードに移植することはかなり容易になった。というわけで過去のセガの体感ゲームを一連のシリーズとして随時移植していくことも可能ではないだろうか。下のゲーム以外にも移植可能なオールドゲームはあるはずだが…。果たして!?

### パワードリフト



### ギャラクシーフォースII



### サンダーブレード



※『パワードリフト』の画面はＰＣエンジン版のものです。『ギャラクシーフォースII』、『サンダーブレード』の画面はメガドライブ版のものです。

## 本格派、3Dポリゴンレースゲーム。発売間近!!

# V.R. Deluxe




### バーチャレーシング　デラックス

もう発売を待つだけといえる仕上がりを見せている32X版『V.R.』。先月号で紹介できなかったリプレイ機能を中心に、細かい部分を徹底フォロー。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | 12月16日 | ジャンル | レース |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | ――――― |
| 予定価格 | 8800円(税別) | その他の機能 | 2人同時プレイ可<br>ファイティングパッド6B対応 |
| メディア(容量) | ROM(24Mbit) | 現在の開発状況 | 90%(10月22日現在) |

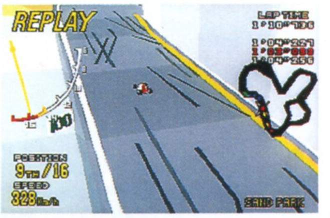
・ベストラップのバックアップ機能付き

## 「走り」以外の部分も着々完成 32X版の新境地!!

32X版『V.R.』は、メガドライブ版をバージョンアップしたものといえる。タイムアタックや、上下2分割された画面での2人対戦、リプレイ機能など業務用になかったモードを引き継ぎ、新たに2つの新コース、2つの車種で走れる要素が追加されている。

## INSTANT REPLAYも完成

メガドライブ版で、「Virtua Racing」モードで完走できたときのみ可能だった「INSTANT REPLAY」は32X版でも可能。リプレイ画面は、まるでフジテレビが片山右京を中継しているように、自分中心に映すぞ！




➡完走すればＯＫ

## 新たな視点で迫る「リプレイ」

ここで紹介しているのは、新コース1つと旧コース2つでのリプレイ画面。自車の前方から捉えた視点や、過ぎ去る車を自車より中心に捉えた視点などで、より迫力が増した。

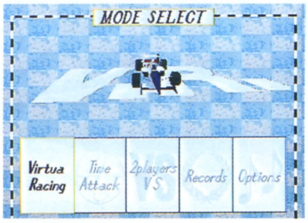


## ゲームモードは3つ用意

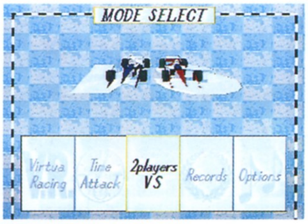
モードは、業務用とおなじ時間内にコースを走破する「Virtua Racing」。コースレコードを競う「Time Attack」、2人対戦の「2players VS」の3つ。しかも、現在ではそのセレクト画面も完成。車がクルクル回ってかっこいいのだ、これが。



↑ひたすら己の走りを磨く



↑業務用とおなじモード



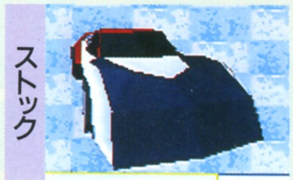
↑2人で対戦するのだ

## 3つの車種を選ぶ

32X版は、車をフォーミュラ、ストック、プロトタイプの3種類使うことができる。

ストックはコーナーリング性能が高く、プロトタイプは最高速スピードが高い。フォーミュラは、他の2車種の中間ぐらいの性能を持つ車となっている。

ストック


↑コーナー勝負の車。コーナーリング性能が高くても、やはり限界を越えればスピンする

フォーミュラ

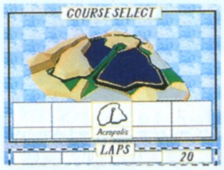

↑『V.R.』ではおなじみの車種。3つの車の中では平均的な能力をもっている

プロトタイプ


↑最高速が速いがコーナーリングしづらいため、直線の多いコースでないと性能を引き出せない

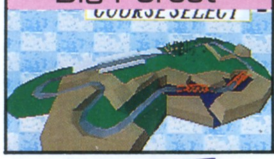
## 5つのコースをセレクトできる

コースは、3つから5つに増えた。ほとんどアクセル全開で走ることができる初級コース「Big Forest」。コースの狭い中級コース「Bay Bridge」。山岳を中高速のスピードで走る上級コース「Acropolis」。そして新コースの「Highland」はコーナーが多い市街地のコース。もう1つの新コース「Sand Park」は、コース外が砂地になっている高速のコースだ。しかも、コースを選ぶときに、ポリゴンのコース見取り図でコースが確認できるようになっている。



→コースの選択画面。コースの概要がわかりやすい

Big Forest



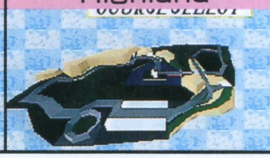
Bay Bridge



Acropolis



Highland



Sand Park

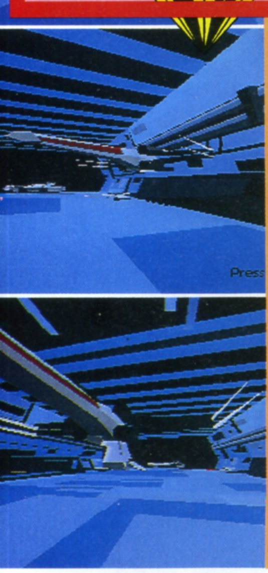


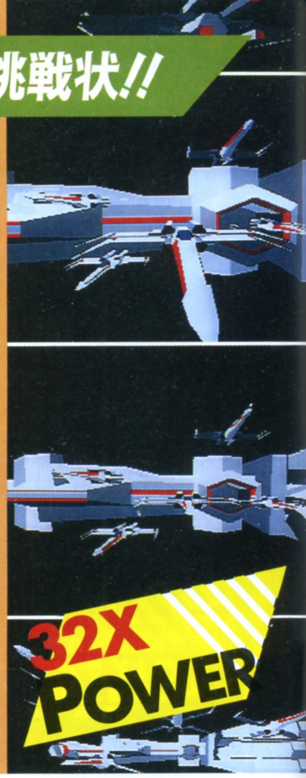



※この記事は、海外版のROMをもとに作成したものです。

次世代機新作特集

## 早くも業務用を移植！超有名映画からの挑戦状!!





# スターウォーズアーケード

32X POWER

もうセガでは、おなじみといった観があるポリゴン技術の3D型シューティング。32Xは、業務用からの移植作が目白押しだ！

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | 12月3日 | ジャンル | シューティング |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 予定価格 | 8800円（税別） | その他の機能 | 2人同時プレイ可 ファイティングパッド6B対応 |
| メディア（容量） | ROM（20Mbit） | 現在の開発状況 | 100％ |

## ポリゴンシューティング！気分はルーク・スカイウォーカー!!

今年の夏ごろから、業務用に大型筐体で登場した『スターウォーズ　アーケード』。その名の通り、映画が題材になっている。

プレイヤーは、同盟軍の戦闘機X－WINGのパイロットとなり、ダースベイダー率いる帝国軍の戦闘機タイファイターと戦い、勝利することが目的となる。



## 帝国軍を打ち砕け!!




プレイヤーは同盟軍戦闘機パイロット。ダースベイダーがいるデス・スターを破壊せよ

## 敵戦闘機を撃墜する

敵戦闘機、タイファイターを事前に知らされた数だけ撃ち落とすのがゲーム中でのルール。プレイヤーが駆るX－WINGの武装は機銃とプロトン魚雷。プロトン魚雷は敵を追尾するが、弾数制限がある。だが、時間がたてば回復する。機体は常に前方に進んでおり、プレイヤーは任意に速度調節できる。




敵の機数をチェックしておけよ！

## 後ろをとられたら…減速しろ！




画面中央にスローダウンの表示が出たら減速。後ろの敵をやりすごして倒せ

## 2Playもできるよ

業務用でも可能だった2人同時プレイは、32X版でもできる。操作は、自機の方向転換や加速、減速の操縦者。もう1人は、機銃やプロトン魚雷の発射を決定する砲撃手。すなわち2人で協力して戦うのだ。でも、2人用でゲームを始めても1人で操縦もできるのだ。



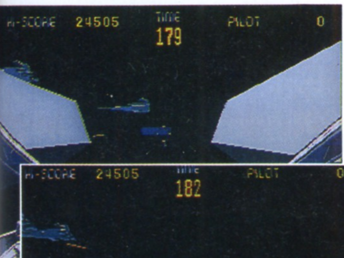

砲撃手はターゲットを動かせる。これで敵をロックして魚雷を撃て

## 業務用に迫る移植度！新しいモードもついた!!

早くも移植が決定した本作。画面のスクロールスピードやサンプリング音声など、業務用にも劣らない出来となっている。特に、帝国軍基地であるデス・スターでの戦いは、背景の緻密さが圧巻。そのうえ、32X版のみY−WINGを操縦することができる。

## 視点が切り換わる

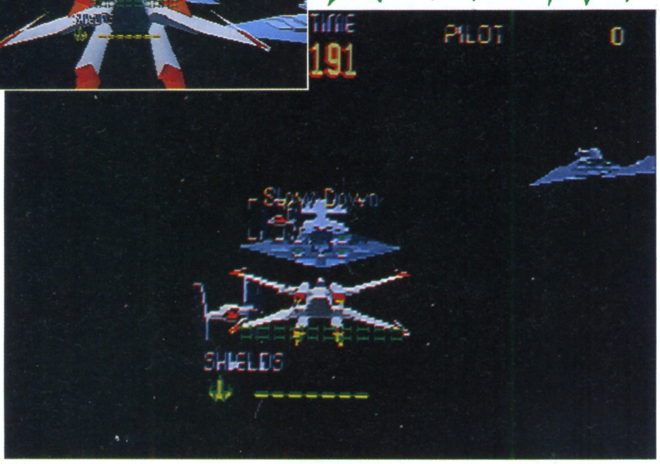
すでに同社の『V.R.』でおなじみとなった視点の切り換えが、このゲームでもできる。視点の切り換えはコクピットの中からと、自機を後方から捉えた2種類がある。コクピットの中の視点でプレイをすると、敵機を確認できるレーダーがあるのが利点。もう1つの視点では、敵戦艦や岩などの障害物をかわしやすいのが利点。







スワッと画面が変化するのだ！




やはり視点は変更できないとね。いわずとも、実にスムーズに変化する

### コクピット内




レーダーがあるから、敵の位置がすぐわかるのが魅力的

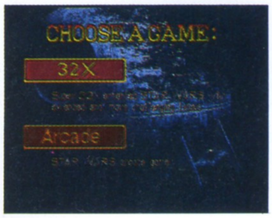
### 機体外観




敵のレーザー攻撃など避けやすいよ、この視点は。見栄えもいいし

## 32X版のオリジナルモードは？

業務用は、2つのモードから1つを選び、X−WINGで戦うというものであった。32X版では、複座型戦闘機Y−WINGを2人で操縦する、32X版でしか楽しむことができない、ファンにはたまらないモードがついているのだ。




最初に選ぶ。この2つ

### アーケード

いわゆる業務用と同じことができる「アーケード」。デス・スターの外側を飛行しているタイファイターを撃墜するのが目的の初心者向けモード「Training」。アステロイドでの戦い、帝国軍艦隊への奇襲、スーパースターデストロイヤーの破壊、デス・スターの破壊をおこなう上級者モード「Rebel Attack」の2種類がある。




業務用とおなじで、難易度が選べる



帝国軍艦隊の合間をぬって敵機を撃破

### 32X

「32X」を選ぶと、Y−WINGを使ってゲームをプレイすることができる。業務用ではX−WINGしか使えず、もともと単座型戦闘機のX−WINGで操縦士と砲撃手がいるというのは、設定がちがうと言わざるをえなかった。ゲーム自体は、「アーケード」の「Rebel Attack」よりは若干難易度が低くなっている。




戦闘機でプレイヤーの人数を選択



Y−WINGが使えるっていいよね

## 同盟軍の命綱、2つの戦闘機！

圧政を敷く帝国軍に立ち向かう同盟軍の手足となる戦闘機たち。劇中では、X−WING、Y−WING、A−WINGが登場した。この戦闘機たちの名前は、機体の外観がそれぞれアルファベットのX、Y、Aに似ているところから呼ばれているというのは有名な話だ。その中で、ゲームでは、X−WINGとY−WINGを使うことができるわけだ。A−WINGは、デモのみに登場する。

### W−WING




主人公のルークが乗っていたので、一番有名な戦闘機といえるのではないだろうか？

### Y−WING




劇中では、デス・スター侵攻時にX−WINGとともに活躍した複座型戦闘機

次世代機新作特集

## 未来世界で8人の強者が白熱のバトルを展開!!

# サイバーブロール CYBER BLAWL




| 発売予定日 | '95年1月 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | 未定 |
| 予定価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | 2人同時プレイ可 ファイティングパッド6B対応 |
| メディア(容量) | ROM(容量未定) | 現在の開発状況 | ?%(10月22日現在) |

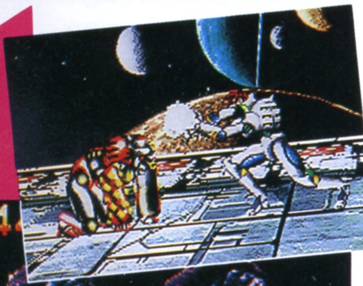
パーツの選択で変わる能力、随所に見えるズームアップ機能、未来的な世界と個性的なキャラクタなど、新感覚の格闘アクションゲームが32Xで登場！

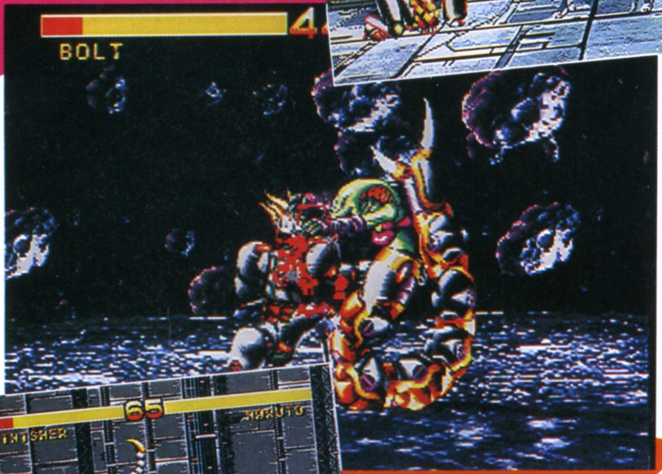
## 近未来の雰囲気が漂う新感覚格闘アクション

まだまだ熱の冷めない対戦型格闘アクションゲーム。その追い風を受けて、32X用ソフトとして登場するのが、この『サイバーブロール』である。

登場する8人のキャラクタは、人型もいればモンスターのような奴まで、個性的なものが揃っている。そのキャラクタが性能の違う6つのパーツから3つを装備して、宇宙や惑星などをバックに闘っていく。ルールは既存の格闘ゲームと同じく1対1で闘い、先に2本取ったプレイヤーが勝ちとなる。

技の応酬!!

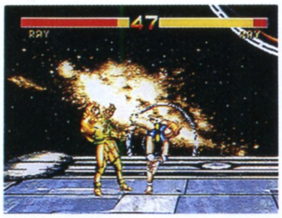








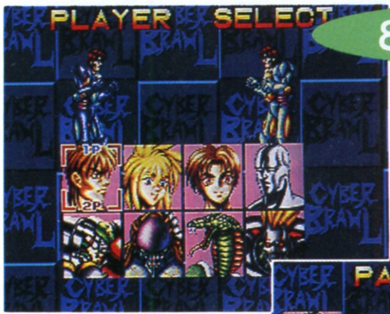
飛び散る血しぶき!!




同キャラ対戦も可能！



脚がこんなに拡大する




8人から選べ!!

選べるキャラクタは全部で8人。どう見ても人間ではないのもいるが、中身はれっきとした人間だ。この個性あふれるキャラクタの中から1人を選んで、ほかのキャラクタと闘いを繰り広げていくのだ




キャラクタを選んだら、つぎは装備するパーツを選ぶ。頭、胴体、脚の3ヵ所に装備でき、軽装甲、重装甲の2種類があるので、自分の望む闘い方に合わせて選んでいこう。パーツによってカラーも変わるぞ

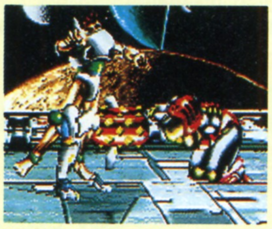
パーツを選べ!!

# 機能をフルに生かした演出効果を紹介

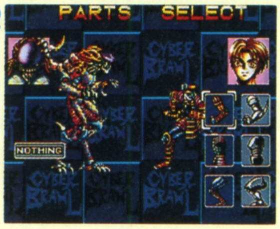
この『サイバーブロール』では画面での視覚的効果など、32Xの性能を使った演出効果が随所に盛り込まれている。そのほかにも、キャラクタに性能の違うパーツを自由に選んで装備させるなど、闘いの幅が広がる工夫が施されている。ここでは、『サイバーブロール』ならではの、特徴的な部分をピックアップしてみよう。

## 好みのパーツで闘う

キャラクタが装備するパーツには軽装甲、重装甲の2種類があり、腕、胴体、足に分けて装備するため、全部で6種類のパーツが用意されていることになる。この6種類のパーツから腕、胴体、足の3種類を自分の好みに合わせて選び、装備することができる。また、戦闘中に一定以上のダメージを受けると、そのパーツは破壊されてしまうのだ。



壊れて飛び散るパーツ




パーツ固定のキャラも






パーツの組み合わせは最大8種類。それぞれ一長一短があっておもしろい

## 能力が変わる

各パーツはそれぞれ攻撃力、防御力が異なり、それを装備したキャラクタの能力にも影響を与え、キャラクタの移動スピードやジャンプの高さなども変わってくる。



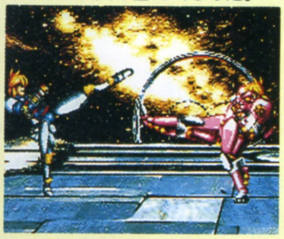
ジャンプ力も変わるぞ



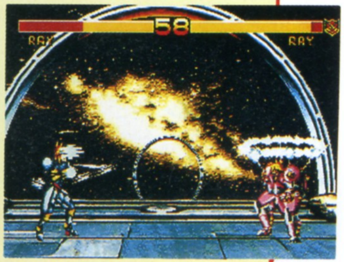
画面上の体力ゲージに注目！ パーツによって攻撃力も変わってくる

## 必殺技が変わる

各キャラクタにはそれぞれいくつかの必殺技が用意されている。この必殺技も選んだパーツによって変わってくる。同じキャラクタで同じ必殺技コマンドを入力しても、まったく違う必殺技が出てくるのだ。



通常技もこんなに違う



同じキャラで同じコマンドを入力しても必殺技が違う

## いたるところで拡大縮小

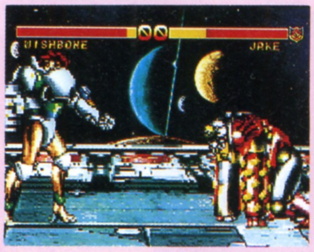
『サイバーブロール』では、拡大縮小機能がいたるところで駆使され、ゲームの臨場感を演出するのに一役買っている。破壊された各パーツが飛び散る場合にも使われているのだ。そのほかに、この拡大縮小機能がどんな時、どんな場所に使用されているか、これから詳しく見ていこう。



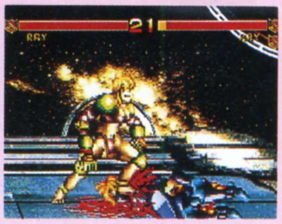
迫ってくるキャラ!!

### 勝利で拡大

まずは勝負が決まった場合。勝負が決まると、キャラクタが画面の3分の1ぐらいまで拡大して迫ってくる。時間切れの場合、両者が立っている状態で拡大するので、キャラクタで画面がうまってしまうのだ。



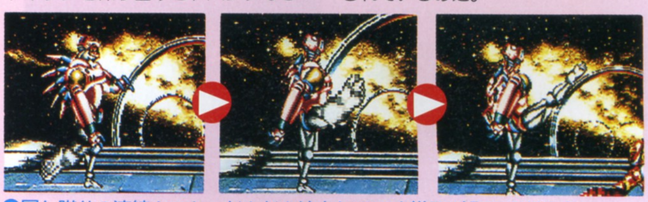
勝利が決まった瞬間、グワワっと迫ってくる。ついでに負けたキャラも拡大して悔しさ倍増!?



表情もハッキリ見える

### 技で拡大

つぎは各キャラクタの繰り出す技を見てみよう。キャラクタがパンチやキックを繰り出すと、パンチなら腕が、キックなら脚が、それぞれが部分的に拡大しながら相手に向かっていく。これにより、ただの技がより豪快に、よりダイナミックに表現されているのだ。



回し蹴りの連続カット。だんだん拡大していく様子が分かるだろう

### 間合いで拡大

最後にキャラクタの間合い。間合いの違いでも拡大縮小する。2人のキャラクタが画面の端と端にいる場合、かなり接近している場合、その中間地点と、3段階に拡大縮小していく。もちろん、どの段階にキャラクタがいても、繰り出す技の拡大縮小などは変わりなくおこなわれる。



両端ではこんなに小さい

少し近づくと、ちょっと拡大

で、こんなに大きくなる

次世代機新作特集

# 基地内でおこなわれる、大量虐殺。出口へ急げ!

# DOOM ドゥーム




| 発売予定日 | 12月3日 | ジャンル | シューティング |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 予定価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | ファイティングパッド6B対応 |
| メディア(容量) | ROM(24Mbit) | 現在の開発状況 | 90%(10月22日現在) |

32X本体と同時発売を予定している、この作品。パソコンのIBM-PCからの移植だ。

## 元海兵隊が、武器を片手に大暴れ

3Dの視点で展開するシューティングゲーム。プレイヤーは、元海兵隊の凄腕戦士。惑星フォボスにある基地の異変のため、仲間たちと基地周辺の安全を確保しに出撃した。仲間たちは、自分を残し基地内への調査を開始したが、何者かに襲われ全滅。そして、一人ぼっちの戦いが始まるのだった。




⬆こいつらが仲間を殺したのか?

### 手に品かえて、敵を虐殺

プレイヤー演ずる戦士は、基地内に徘徊する気の触れた兵士や、人間以外の生き物を、身を守るため殺さなければならない。

サバイバルするためにはいろいろな武器が必要となる。標準装備はピストル、そして己の拳だ。あとは、基地内に仲間たちが残したショットガンやミサイルランチャーなどを使うことになる。

ブッ飛ばせ!!




⬆ライアットガンは強力な武器

撃ちまくれ



⬆最初から使えるピストル。2～3発鉛弾をブチ込めば倒すことが可能

殴り倒せ!!




⬅拳が当たれば一撃で敵を倒せる

### 常に…常にアイテムを取れ

基地内には武器のほかにも、いろいろなアイテムを仲間たちが残してくれている。自分の身を守る甲冑や、体力を回復させる注射器、またピストルなど火器類の予備弾装は、余分に取っておいても自分の損にまったくならない。ほかに扉の鍵なども落ちてるので注意しながら進もう。アイテムの入手方法は、上を通り過ぎるだけでOK。




⬆甲冑で相手の攻撃をやわらげる

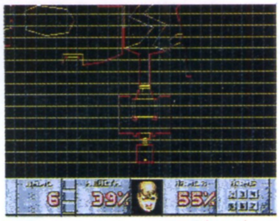


⬅薬箱。これをとれば自分の体力はかなり回復する

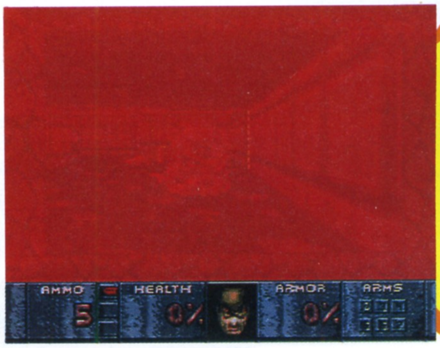
⬅体力を少々回復する。注射器が入っている

### 東・西・南・北に気を配れ

基地内のマップは、画面がスムーズに動くので自分の方向を把握しやすいが、方向オンチの人のためには(?)オートマップがある。しかし方向を把握していても、後方だけは何が潜んでいるのかわからないもの。常に注意しよう。




⬇オートマップもある



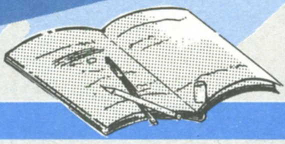

⬅攻撃を受けると画面が赤くなる。突然画面が赤くなったら、敵は後ろにいる!

前方に敵がいないはずなのに…

# HYPER EXCITING READER'S VOICE




⬆大阪府／守谷T教授・27歳。トア、トア、トア！　精霊を召喚せよ。黒いタンクトップと金の腕輪がイカしてるぜ!!



▽ゲーム評議会▽芸術的作品
▽笑劇的作品▽探求的作品▽魔導4コマ月間賞発表
▽その他

最近本誌を読み始めたという方から、創刊当初から読んでるぞ、という熱心な方まで、新しい本誌への一層のご期待とご声援をよろしくね（リーダーズボイスもね）。

## ゲーム評議会

掲載者には2000円分の**図書券進呈**　3回掲載で好きな**ソフトプレゼント**

**ラングリッサーII**

メーカー名／日本コンピュータシステム
発売日／'94年8月26日
メディア／ROM(16Mbit+B.B.)
価格／9800円（税別）

剣と魔法の世界を舞台にしたシミュレーションゲーム。前作の4倍の容量を使った待望の続編。

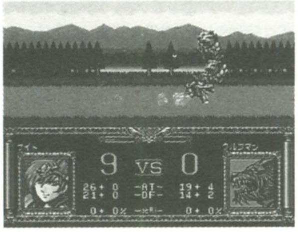
### 97点 前作をはるかに越えた

遊びはじめてから最後まで、驚きと感動の連続で、クリアしたあとに残ったのは満足感だけだった。

まず、目につくのは何といっても格段に良くなったグラフィックと、多彩なイベント。細かいところでは大幅に増えたクラスや道具、それに傭兵の混成や治療によるMP回復など、前作で不満だった点がすべて改善されている点には感心した。これは、メガドライブにおけるシミュレーションゲームの最高峰と言っても過言ではないだろう。

あえて不満を挙げるなら、「中断」が1つしかできないこと。続編や外伝などを出すときは、そのあたりを改善してほしいと思う。

（和歌山県／柿本真輔・16歳）




©NCS

### 80点 できるだけ多くの人にプレイしてほしい

このゲームはメガドライブだけでなく、他機種にも移植されてほしい。できるだけ多くの人に遊んでもらいたいからだ。シビアな裏設定などなく気軽にプレイできるし、キャラクタのセリフも多く、感情移入できる。これでハマらぬはずがない！

ただ、ゲームの後半は、カワザで決着がつきやすくなる点が気になる。敵が魔法をバシバシと使ってくるので、うっとうしいからザコは見過ごし、指揮官だけを狙う。すると数ターンでそのMAPは終了してしまい、手こずるのは援軍の処置だけとなる。前半はザコ1匹にも気を配っていたが、後半になるとキャラクタが強くなりすぎるので、ゲームバランスが崩れてしまったようだ。

以上の点が気になったが、名作中の名作になるゲームだと感じた。ホントは100点をつけたいのだが、メサイヤさんにはこれで満足してほしくないのであえて80点にした。

（愛知県／鈴木忠・24歳）

### 95点 とにかく最高のゲームだ!!

前作のデキが素晴らしかったので、迷うことなく発売日に購入したが、前作をはるかに上回る内容だった。

まずストーリーが素晴らしい！　プレイヤーの予想のさらに上を行く展開や、思わず心打たれる場面の数々が、プレイヤーを飽きさせない。そして、物語を引き立てるキャラクタ！　特にレオンは最高のキャラクタだと思う。うるし原先生のキャラクタデザインも良かった。

ストーリーのよい作品は、システムがお粗末になりがち、という場合が多いが、この作品はシステムもしっかりしている。グラフィック、音楽、操作性など、どれを取っても文句のつけようがない。シナリオ数も豊富で長く楽しめる。そして、「FF」にも匹敵する長さのエンディング！　僕は思わず感動してしまった。

いろいろと挙げたが、とにかく最高のゲームだ!!　100点以上つけてもよかったかな？

（埼玉県／高橋勲・17歳）

イラスト/あいざわひろし

# 芸術的作品 フリー編




◎神奈川県／すねいる・？歳。登場キャラも大幅に増えて、ますます広がる「ぷよ」ワールド




◎兵庫県／アリストートル・24歳。闘い疲れたときには、チャイニーズ・ティーなんてどう？




◎岐阜県／MAGU／・13歳。カワイく卵男を一蹴。ピース




◎西宮市＆長崎市／あややん＆玲奈どん／・19歳。皇太子様とお嬢様で超良血2ショットのできあがり




◎北海道／小原啓史・19歳。ガンスターのイエローちゃんかな？　セーターがあったかそうだね



◎大阪府／大久保恵介・22歳。幻想的なエコーの世界。サターン版のグラフィックはすごいんだろうね




◎神奈川県／サイキックゆ〜・？歳。なんだかセガの新しい時代を予感させる組み合わせだね。こうなるとエコーもただのイルカに見えてくるから不思議

## ラングリッサーII

### 100点 ストーリーに感動

おもしろすぎる／　寝るのも忘れてプレイしてしまったほどだ。前作もすごかったが今回はもっとすごい。

ユニットの相性がハッキリしているので、戦略的要素が高まっている。さらに、クラスチェンジも豊富で隠しクラスもあるので、ファンにとって、うれしいかぎりだ。

また、前作ともっとも違う点は、何といってもキャラクタの個性がよく出ていること。味方はもちろん、敵キャラクタの一生懸命な姿には胸をうたれる。敵味方、それぞれにドラマがあり、善悪抜きで美しい姿を見せてくれたのだ。

キャラクタが命のゲームと言えるので、ぜひ「I」と「II」をセットにして、MEGA-CDで出してほしい。キャラクタが喋ればこのゲームは、もっともっとドラマチックになると思うからだ。

**（京都府／長谷川信彦・18歳）**

### 60点 大きな進歩が見られない

おおっと／　間違えて前作を買っちゃったぞ／　そう思ったほど新鮮味がない。細かな点ではいろいろ変更があるものの、進歩や進化が見られないのは、何とも期待はずれだ。

数ある続編モノの中でも、これほど保守的な作品はほかにないんじゃないだろうか。前作に思い入れのあるファンにはいいのかもしれないが、「守り」や「後ろ向き」の姿勢が見え隠れするゲームには魅力が感じられない。タイトルも「II」ではなく「追加シナリオ」にしたほうが内容にあっているのでは？

**（千葉県／伊勢昌弘・29歳）**

### 80点 キャラクタが見やすくなった

こいつは面白い／　前作もよかったが、今回はそれ以上だ。まずキャラクタが大きめなのがいい。前作はキャラクタがゴチャゴチャして見づらかったが、今回はそのようなことはない。魔法とアイテムの種類が増えたことで戦略の幅が広がり、いろいろな戦略が立てられるようになった。難易度も適当で、けっこう簡単に先へと進める。音楽もゲームの雰囲気にとてもあっている。

しかし、悪い点もないわけではない。前作ではダメージを受けると剣のマークが表示されたが、今回は表示されず、少し不親切に感じる。それに「イーフリート」のような大きなキャラクタが出てこないのも残念だ。このような気になる点もあるが、全体的にはよくできていると思う。

**（東京都／鳳凰・15歳）**

### 75点 改善された点と悪くなった点

前作の悪い点が、かなり改善されていると思う。雑兵の混成、成長システム、新ユニット。特に雑兵は、強弱関係がはっきりしたので雇い方にも気をつかう。自ユニットにも表情が増え、単なる「駒」ではなく、より人間らしくなったと思う。

しかし、改悪された部分もある。指揮官がやられても、次のシナリオで復活していることだ。物語の進行上、仕方ないのだろうが、初心者によいことだろうか。「死」という概念がなくなったため、スリルに欠けている。敵ボスに対して、指揮官を順にぶつける、という邪道な戦法も取れるようになった。また、「スリープ」の魔法は効きすぎだ。自分の攻撃力が敵の防御力を上回っていれば、簡単に勝てる。

最後にボーナス面を作るなら、14面のジェシカのセリフの間違いを直してほしかった。ムードがぶち壊しである。次回作はこれらの点が改善されたものを期待したい。

**（京都府／神野隆一・18歳）**

▷メーカーからのコメント

たくさんのお便り、本当にありがとう。ちゃんと批評部分は隠して開発に見せるので…、おっと違った、すべて伝えるので、次回作に期待して待っていてください（NIFTYも見てるよ）。

**（メサイヤ　広報　うとさ）**

**●編集担当からのコメント**

前作はバリバリ硬派なシミュレーションだったが、今回はかなりくだけた感じ。安心してプレイできるが、前作のような緊迫感がないのも事実。ちょっと「アニキ」はやりすぎか？

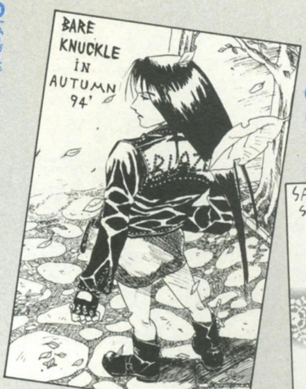
**☆全投稿者の平均評価90.8点**




➡長崎県／入江宏文・20歳。「芸術の秋」とシャレこむナコルルさん。墨絵だなんて、オツだなあ




⬅広島県／学校たかし・18歳。たよりになる2人。それにしても、肝心な主役の影が薄すぎません?




⬅福島県／遊撃人・19歳。色づく街路樹の下で佇むブレイズ。何を想っているの?

⬇埼玉県／かみや李天・16歳。過ごしやすいこの季節もすぎ、やがて冬がやってくる。1年なんて「あっ」と言う間だね。なんだか寒い冬が楽しみになってくる、素敵なイラスト







⬅宮崎県／花秀・19歳。難しいけど好評の『PULSEMAN』。これからもがんばれ! ゲームフリーク



➡高知県／うしろの京太郎・?歳。なんかイっちゃってるテリー様。ジュリー・ボガードって感じ




⬅宮城県／畠田礼治・17歳。本当に彼らは血がつながっているのか? 親戚が集まったらイヤそう

**欄外乱闘**

▼関係ないけど、この「メガドライブFAN編集部 ハイパーエキサイティングリーダーズボイス係」という面倒くさい宛て名をどうにかしてください。（神奈川県／すねいる・?歳）▼この間、中古の「シャイニング・フォースCD」を買ったら、なんと中身は「惑星ウッドストック」だった。どうしてくれよう!!（大分県／安部保範・14歳）▼「ドゥームブレード」ゲーム化、単行本化希望。（大分県／きよん・16歳）

## パノラマ コットン

**メーカー名／サンソフト**
**発売日／'94年8月12日**
**メディア／ROM(20Mbit)**
**価格／9500円(税別)**

業務用の続編となる、メルヘンチックな3Dシューティング。映像と音声のクオリティが卓越。



### 79点 シューターでなくても楽しめる

本当にあのコットンが帰ってきました! コレはけっこうイイですよ。『スペースハリアー』のように一本道ではなくて、コースがいろいろ選べるのがナイス。横スクロールはカッコよかった♡ おまけにオープニングはシルクもニットも、ベルベット女王まで動く! シューティング党の方々、これは「湯のみ」だけのゲームでも、コットンの可愛さだけのゲームでもありません。RPG党の私も、相当「ふぁいやー」しましたよ。さあ、「いっくぽ〜ん♡」。

**(千葉県／くもり森・17歳)**

### 100点 開発者の執念を見よ

本当によくできている。奥行きがないとか、風を感じないとか、細かいことは言うな! それより「楽しい」ゲームに対する開発者のすさまじい執念と、息を飲むような技術力を感じ取ってほしい。確かに画面やゲームの構成も、ゴチャゴチャしていて洗練されてないかもしれない。だが、ヤケクソに美しく凝りまくった背景処理や、息もつかせぬ演出を見ていると、そんなことはどうでもよくなる。「これがゲームクリエーターなんだ」と、唯々感動するだけ。開発のみなさん、本当にお疲れさまでした。次回作ではみなさんの思いをぶつけた力作を望んでやみません。

**(埼玉県／滝連射郎・18歳)**

### 70点 もっとスピードと爽快感を

さすがにROMカートリッジのシューティングとしては最大の20メガという大容量を採用したことや、開発に1年以上も費やしただけのことはある。グラフィック、サウンド、音声合成、演出などに関しては、あの『サンダーフォースⅣ』にも引けをとらない完成度だ。

だがゲーム内容はというと、『アフターバーナー』のようなスピード感は感じられないし、かと言って、『スペースハリアー』のような爽快感を感じることもない。まさに中途半端な内容になってしまっている。また、アイテムが取りづらいことや、やられたその場で復活できないコンティニューなど、不親切な点が多いのも気になる。ステージ展開も面構成が長いため、間のびしてしまっている。もっと1ステージを短くし、面数を増やしたほうが、歯切れ良くプレイできたかもしれない。こうした点さえなければシューター以外にも薦められる良作となったのだが…。

**(宮崎県／宇田津知春・24歳)**

### 85点 スクロールや動きがぎこちない

発売日に9軒探し回った末、やっと手に入れたこのソフト（サンソフトは初回特典の湯のみをケチったのか?）。おなじみのへボストーリーもさることながら、ステージ構成に分岐があって、プレイヤーを飽きさせないのはよい。

しかし、欠点を挙げるとすれば、スクロールやキャラクタの動きがぎこちないのが気になる。これは『ナイトストライカー』のときもそうだったが、拡大縮小機能がないと、どうしてこういうふうになってしまうのか!? またビジュアルシーンについてだが、画面下の字幕を追いながらビジュアルも見るのは結構大変だ。この点でも、やはりCDのほうがよかったと思う。

しかしながら、総合的に見ると、かなりいいデキなのは事実。これなら「へべ」もよろこぶだろう（笑）。
P.S. このあいだ部屋を整理したら、湯のみの申込み用紙が行方不明になってしまった…。

**(神奈川県／いわきスガオ・?歳)**

# 笑劇的作品 ユーモア編



東京都／金子裕・？歳。いよいよ、本当に今月発売されるんだね。実は隠しコマンドで出せるのだ！…なんてウソウソ。飛び道具はいらないけどサブミッションの攻防は見たいような気がするなあ


山口県／マイティーボーイ・？歳。セクハラ僧侶ロウ君。2軍落ちして退屈だったんだよね…



新潟県／ヘジホ・23歳。動物たちの自己主張が強いのも『サムライスピリッツ』の人気の秘密？



千葉県／猫月聡・13歳。誰もがもっている悲しみのエピソード


沖縄県／愛のローキック・？歳。大自然に育ちながら意外にころのせまい「みんなのナコナコ」でした


岐阜県／ズバット・15歳。犬語や樹木語ってどこで教えてもらうんだろうな…



富山県／ソニ耕・22歳。ガードしてても削れそう。こんなのくらったら、一発でゴートゥーヘブン

## パノラマ　コットン

### 70点 初心者にはつらい難易度

業務用を上回るサウンドと、美麗なグラフィック、滑らかに動くビジュアルシーンは、とても素晴らしいものだと思います。しかし、ゲーム本編における、パワーアップクリスタルの獲得方法に問題があります。

クリスタルはじっとしていれば、自機コットンのもとに吸い寄せられるようにしてやって来るのですが、敵がたくさん出てくると、やむを得ずクリスタルも撃ってしまうため、ほしい色から変わってしまうのです。また、敵からの攻撃を避けるため常に動き回っているので、クリスタルがなかなか取れません。仮に取れても、何色のクリスタルを取ったのかがわからなかったりもします。

シューティングが得意な人には、9500円で十分すぎるほどの満足を得ることができるでしょうが、苦手な人にはこの値段は高いと思うのです。

（北海道／個人的趣味・14歳）

### 99点 難点も忘れる映像と音声

自機がジャマで前が見えない。アイテムやら敵が入り乱れ、何が何だかわからんうちに死ぬ。…などと文句を言う人もいるだろうが、そんなことは問題にならないくらいグラフィックがよい。ボンヤリ眺めているだけでトリップしてしまいそうだ。まさしくこれはゲーム・ドラッグ／また、音声はCDも顔負け。ROMでもこれだけのことはできるのだ。他社も見習ってもらいたい。

映像と音声、そして何よりも『コットン』であること〃　これだけでも買い。でも何人が買えたのやら…。

（東京都／鈴木裕治・？歳）

### 90点 スピード調節がネック

「総天然色カラー」という名のとおり、デモはカラフルで気合の入った動き。そして、3Dシューティングは一本道というセオリーを覆すゲーム構成や、クリアな音質。どれを取っても非のうちどころがないようだが…。このゲームのキーは「スピード調節」だろう。理由がわからないままスピードを3速にしていると恐ろしいほど難しく思える。でも、クリア時間と難易度を考えれば、長持ちするゲームと言えるだろう。

（岡山県／灰本哲也・23歳）



### 80点 盛りだくさんでとってもよい

いやー、面白いね。最初は『コットン』が3Dになると聞いて「なんで？」と思ったが、なかなか面白い作品に仕上がっていると思う。「おちゃらけシューティング」らしく、難易度は低めだ。

パターンさえ覚えればハードモードもノーコンティニューでクリアできる。しかもエンディングは3種類あるし、100万点以上得点してクリアーすれば「だからどーしたモード」に入れるなど、盛りだくさんだ。

何と言っても、スタッフロールに入っているビジュアルが「とぉっても」キレイなのだ。

スーパー32Xあたりでも『コットン』が移植されるといいなー。

（北海道／サーバイン・？歳）

▷メーカーからのコメント

たくさんの貴重なご意見ありがとうございます。CD-ROMソフトにもひけをとらないデモやサウンド、そして、意表をつくゲーム性などが正当に評価された結果と認識しています。サクセスの開発陣はもちろんのこと、我々サンソフトのスタッフも、より一層よいものをユーザーの皆さんに提供できるよう努力していきますので、今後ともよろしくご支援ください。

（サンソフト　広報）

●編集担当からのコメント

敵がイカしてるし（3面のアラビンは最高）ステージの分岐も面白いと思う。でも、面を重ねるごとにそれらの新鮮味も失せていくし、攻撃もただ厳しくなるし…。もう少しゲームに盛り上がりがほしかったな。

☆全投稿者の平均評価89.3点

# 探求的作品 テーマ編

## サターンで会いたい彼・彼女




◎山形県／長瀬順・？歳。サターンならスケールダウンなしで完全移植できる？




◎千葉県／みなづきすもも・？歳。シナリオ募集とかやってみたいね




◎神奈川県／ナル・22歳。イエロー、グリーンって悲劇の兄妹だよね。ふたりとも同陣営で戦いたいはず




◎埼玉県／小室未来・21歳。果たして、5代目主人公の登場はあるのか？




◎神奈川県／はんぞう・23歳。サターンで蘇れ！ 懐かしきキャラ

◎大阪府／芦原（合格祈願）ひかり・17歳。モテモテジャッキー。しかし、くっついてるのはサラなのでした




**欄外乱闘**

▼「セガサターン」に新たなライバル（？）登場。その名は「V・サターン」!! 名前が超カッコいい。（石川県／ねこキッズニュース・16歳）▼いやあ、今年は暑かったなあと思ったら急に寒くなった。おかげでカゼひいた。（島根県／小西大・27歳）▼某社のキャンペーンで、ゲームギア＋1が当たった。ソフトは「コカコーラキッド」なるアクションゲーム。結構楽しめました。（北海道／ラッシャー植田・30歳）

## エコー・ザ・ドルフィン2

**メーカー名／セガ**
**発売日／'94年8月26日**
**メディア／ROM(16Mbit)**
**価格／6800円(税別)**

イルカが主人公のアクション。物語はSF調でアドベンチャー的要素も。大自然を泳ぎまくれ。

### 80点 恒例のメガドラ水族館

今年もまたまたやってきました／「夏の海洋水族館」。メガドラだけの「シーワールド」／ 残暑を吹き飛ばす清涼なグラフィック、生物らしさを増したエコーの軽快な動きは、ゲームを忘れて見ほれてしまいます。今回は、海はもちろんのこと空まで飛べて、未来へも行けちゃうというぜいたくさ。SF色をさらに前面に押し出したストーリーも、なかなかのモノです。しかし、難易度調整など改善点があるとはいえ、クリアには相変わらず人並みならぬ腕と運が必要。また、前作を遊んだというのが前提になっているのか、かなりヒントが不十分です／ 謎解きがメインなので爽快感に欠けているし、のっぺりとした3D面も、迫力が感じられません。

全体的に見れば素晴らしいデキなのですが、新鮮味に欠けるというか、＋αが欲しいところですね。「ただ泳がすだけモード」のような、お遊び的なモノもほしかったです。

**（兵庫県／しょーと・たいむ・？歳）**

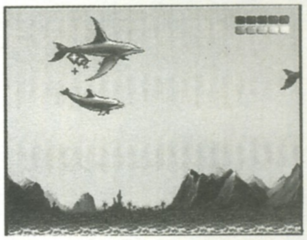
### 65点 明るい雰囲気がほしい

このゲームの欠点は、操作性と音楽である。イルカの動きがうまく再現されているが操作しにくいし、歌は1種類でもよかったと思う。急ブレーキもほしかった。また、音楽が暗いため、ゲームのイメージさえ暗くなった。この曲のため僕の性格は一変してしまった（立ち直ったが）。

こんなイメージになったのは、シナリオの暗さからきているのだろう。シナリオを明るくすれば、全体的にも明るくなるはず。

このゲームは、明るいほうがいい。

**（東京都／御器噛・15歳）**



### 80点 グラフィックがゲームを越えている？

エコーは普通のゲームと違い、環境ソフトに近いものがあります。ゲームを楽しむより、世界観を楽しむことに重点がおかれています。

エコーの魅力は、そのたぐいまれなるグラフィックがかもし出す世界観にある、と言えるでしょう。磨きがかかったグラフィックは、ゲームの域を越えているかにも思えます。グラフィックに関しては、非のつけようがないでしょう。ですが、システムにおいては不満を感じました。

まず、前作よりもコンティニューが不便になりました。場合によっては、数面前まで戻されてしまうのですから、たまりません。

強制スクロール面も楽しめませんでした…。ですがこれらの不評も、あのグラフィックの前ではかすんでしまうかもしれません。

このゲームに対する評価はプレイヤーの好みに非常に大きく左右されるでしょう。私はエコーの独特な世界が好きです。ですから、それなりの評価をした結果、この点数になりました。個人的には前作の曲のほうが好きですが、とりあえず合格点です。セガの続編モノとしては珍しく。

**（北海道／PAMPAM・21歳）**

▷メーカーからのコメント

さらに磨きのかかったグラフィックを認めて頂けたことを喜んでおります。また、難易度が高いという意見も頂き、次回作に反映できればと考えております。でも、やっぱりエコーを泳がせるのは楽しいですよね。

**（セガ　パブリシティチーム　竹崎）**

**●編集担当からのコメント**

美しくも、どこかシュールさの漂う電脳自然界。美麗グラフィックがさえまくり、まるで異世界に迷い込んでしまったよう。価格も良心的。ゲームとして少々ムズいのが難点だが、1度は味わってもらいたい作品。

☆全投稿者の平均評価77.7点

# 第三回 メガドライブFAN月間賞 発表!

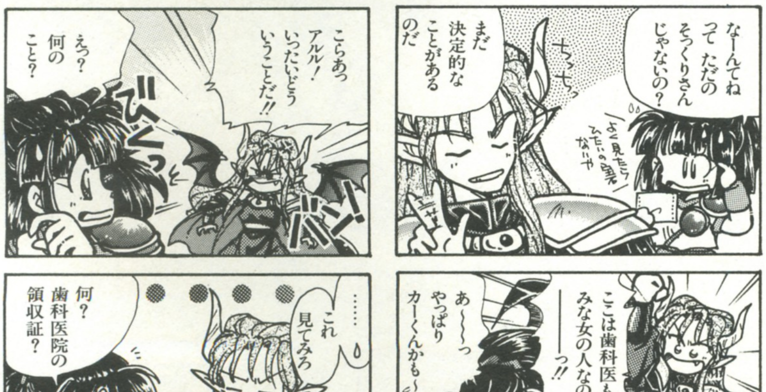
## ぷよぷよキャラin魔導物語 4コマ大募集!!

「4コマ大募集」もいよいよ中盤戦に突入。みんなが「ぷよ魂」を燃やして応募してくれた作品の中から、選りすぐりの秀作を紹介!

## 第3回メガドライブFAN 月間MVP

福岡県
ペンネーム
南　北斗

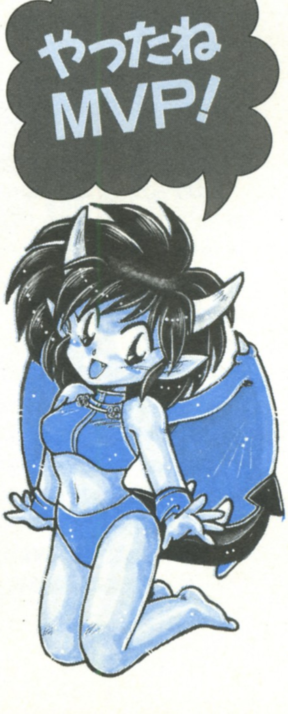
### ドキュメンタリー'94 その歯科医院は実在する!




右のイラストも、南　北斗さんが送ってくれたものです◎

### 寸評

とにかく、誰が何と言おうが（厳正な審査のもとに決まったんだけどね)、今回の月間MVPは、この「ドキュメンタリー'94」で決まり!「カーくん」というキャラを、歯医者さんという日常の中に見いだした洞察力には脱帽だし、まろやかなペンタッチやオチまでグイグイと読者を引っ張る物語の構成のしかたは、もうプロ級だ。それにしても、カー君の「にやりんぐ」には思わず「ニヤリ」。




### シュールな力作ぞろい

正統派パロディの時代は終わった。今月の応募作品のネタで、圧倒的に多かったのは「意味不明シュール系」がダントツ。若者たちよ! 君のぶっ飛んだセンスをメガドライブFANに叩きつけろ!!

特別賞
静岡県
ペンネーム
清水源五郎虫

### 私たちのやりかた




◎美しいものをねたむ気持ちというのは、今も昔もかわらないもの。もっと画力をUPさせて、MVPを狙え!

## 最終締め切りまであと2ヶ月!!

■総合ランキング

12月31日の最終締め切りまでに届いたすべての作品を、TIC魔導プロジェクト事務局が厳正に審査。100位までの総合ランキングを決定する。1位には賞金10万円、各賞あわせて賞金は何と50万円! さらに、この100本は来春発売予定のTIC「魔導物語(仮称)」にも掲載予定。

■サターンFAN月間賞

12月までの各月末を締め切りとして、月ごとの優秀作をピックアップ。MVP1本と特別賞数本を発表する。MVPにはコンパイル特製ミュージックCD(残りは世界で3枚のみ!応募を急げ!!)、特別賞にはTIMオリジナルテレホンカードを進呈。

●募集対象

「ぷよぷよ」や「魔導物語」のキャラクタやエピソードをベースにした4コマ漫画(1コマや8コマでも可)。応募資格はプロ、アマを問わないが作品は未発表のものに限る。

●応募についての注意

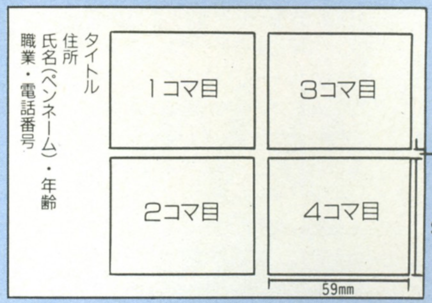
作品はカラー、白黒どちらでも可。ただし黒い線は黒インクか黒のサインペンで描いてください。また、フキダシのセリフは必ず鉛筆で。

応募された作品は原則として返却いたしません。また、入選作品に関する著作権などの諸権利は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

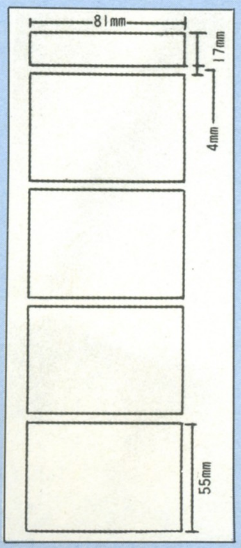
### 原稿サイズ

作品の応募は漫画用原稿用紙か官製ハガキを使ってください。また原稿には住所、氏名、年齢、職業、電話番号、ペンネームなどを忘れずに記入してください。

●ハガキの場合




●原稿用紙の場合




### もう一息だった人たち

回を重ねるごとに、レベルが上がっていくメガ賞! かなりの接戦になってきたぞ。そんな中で、今月の最終選考まで残ったのが、次の方々/埼玉県/橘和貴・埼玉県/覇王ごんすけ・千葉県/橙竜皇子・千葉県/吉田昌史・東京都/川口さん・神奈川県/すねいる・富山県/げる☆てっくす・愛知県/近ド・マーブル・愛知県/POPII・三重県/墓掘り人・大阪府/むさび天湖・大阪府/守屋T教授・岡山県/そば・福岡県/ひいらぎ一帆 みんな、あと一歩で入選の可能性があるぞ! 次に向けてガンバ!!

---

**特別賞** 新潟県 ペンネーム **カメケン**

### お口の秘密




●素朴な疑問の裏に潜む、恐るべき真実。いったいカーくんとは何者なのか、続きのストーリーが読みたい気分

**特別賞** 岡山県 ペンネーム **うたえ**

### 銭湯




●ヘタウマ系の作風ではピカイチ。妙に淡白なアルルと生活に疲れたサソリマンのアンバランスなコンビがよい

**特別賞** 大阪府 ペンネーム **山本ターザン八木**

### あそこの店コーヒー100円らしい



●各コマが静止画のようなタッチに、完成されたテクニックを感じる。しかし、なんで「コーヒー100円」なの?

### ★締め切り★

総合ランキングの最終締め切りは12月31日まで(当日の消印有効)。メガドライブFAN月間賞の締め切りは以下のとおりです。

●第5期締め切り
11月30日(水)必着
サターンFAN2月号(1月8日発売)で入選作品を発表

●第6期締め切り
12月31日(土)必着
サターンFAN3月号(2月8日発売)で入選作品を発表

**残された月間賞のチャンスはあと2回だ!!**

### ★あて先

〒105
東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア
サターンFAN
**魔導4コマ**係



 イラスト/ここまひ

## メーカーへの質問&意見

**問** いつも気になるのですが、ROMカートリッジでは、よく何Mbitと表示されていますが、CDソフトの容量は公表できないのですか？　普段CDは、どのくらい容量を使っているのか、とても知りたいです。

（大分県／トムソンガゼル・14歳）

**答** **お答えします。CDには約540メガバイトのデータが入りますが、実際に使用している容量はゲームによって異なります。ただし、ROMカートリッジに比較すれば、圧倒的な大容量が用いられていることは事実です。**

（セガ　パブリシティチーム　竹崎）

**問** セガに質問します。かの有名な『ダークエッジ』は、サターンへの移植は不可能でしょうか？　競合ハードのラインナップに負けないためにも、ぜひ『ダークエッジ』を移植してください!!

（大分県／斉藤敏・17歳）

**答** **ご質問にお答えします。『ダークエッジ』のサターンへの移植は可能ですが、現在のところラインナップには入っておりません。**

**斉藤さんのご意見は、サターンへのリクエストとして受け取らせていただきます。**

（セガ　パブリシティチーム　竹崎）

**問** 日立メディアフォースさんにお伺いします。「セガサターン」を販売するそうですが、取り扱うのはハードだけなのでしょうか？ゲームソフトや周辺機器も販売するのでしょうか？　そして、他のセガ製のハード（メガドライブ、スーパー32X、ゲームギアなど）やソフトも販売しないのでしょうか？　歳が歳だけに、玩具店に行こうにもなかなか恥ずかしいので、販売していただくと助かるのですが。

（香川県／池本雅彦・40歳）

**答** **弊社は「セガサターン」に関してハードのみならず、ソフト及び周辺機器も取り扱います。またその他のセガ商品につきましても取り扱う方向で検討中です。今後日立チェーンストールをはじめ、家電店、家電量販店を中心に商品を供給して参りますので、ご愛顧のほど、よろしくお願いいたします。**（日立メディアフォース　商品部　斉藤）

## よろずや見聞録

CSG（コンシューマー・ソフト・グループ）の新作発表会に行きました。セガブースでサターン用ソフトをプレイし、発売日が待ち遠しくなったあと、振り返れば『32X』と大きな文字が。『スペースハリアー』の完全移植や『V.R.Deluxe』を見たら、これはすごい!!　と思った。こんなソフトが低価格で遊べるとは本当にすごい!!　僕は『32X』なんか出して何すんねんと思っていたが、印象が一変した。ユーザーの皆さん『32X』は「本物」です。絶対に買う価値ありです!!

（大阪府／田原英明・23歳）

●様々な反響を呼んでいる32X。でも、実際に触れればそのパワーが分かるはず。『スペースハリアー』のデキは、古参セガマニアにとっては涙モノだよ。しのぎを削る次世代機の中での意外なダークホースかも…。

ある日、友人4人で水族館へ行ったときのこと。チケット売り場のお姉さんに「大人4枚」と言うと、なぜか「大人3枚、子供1枚ですね」との返答。「はぁ？」と聞き返すと再び同じ答えが…。どうやら、今年で24歳になる友人を子供と思ったらしい。立派なオトナなのに、かわいそーに…。でも、当の本人は気づいてなかったから、ま、いっか。

（埼玉県／小室未来・21歳）

●知らぬが仏、ってやつ？　でも、24歳の人間をつかまえて「子供1枚」はすごいなあ。姉さんツワモノかも。

秋の風に誘われ、ゲームギア版『ぷよぷよ』を買った（何じゃそりゃ）。さっそく「ひとりでぷよぷよ」をやってみた。バグっていた。全ステージクリアタイム0秒、ボーナス4万3200点、ハイスコア61万9734点…。こ、これはいったい!?　むなしい自己ベスト。

（富山県／水・19歳）

●ゲームギア君もちょっとセンチな気分だったんじゃないの。秋に免じて許してあげよう（何じゃそりゃ）。

7時に起きねばならない日に6時に起きてしまい「あぁ、まだ1時間も寝れる」と思い、喜びに浸りつつ2時間もぐっすり寝てしまったときの悔しさは林家こぶ平級だ。

（静岡県／てっぺい・16歳）

●気持ちは分かるけど、なんで「林家こぶ平」なの？　♪スイング、スイング…。よくわかんない。

# 投稿大募集!!

### 投稿に関する注意

「リーダーズボイス」へ、いつもたくさんのおハガキをいただき、誠にありがとうございます。さて、本誌も新しくなる、いい機会ですので、ここでみなさんのご意見を仰ぎ、今後の誌面作りに反映させて行きたいと思います。このページはみなさんの声があってはじめて成り立つもの。「こんなコーナーがあったら面白いんじゃない？」といった楽しいアイデアから「リーダーズボイスのココがツマラナイ！」などの厳しいご意見まで、首をなが〜くして待ちしております。なお下記、現行コーナーへのお便りも募集中。アイデア、ご意見とも右の宛て先までドシドシ！

### ゲーム評議会NEXT（仮称）

今月登場のサターンや、メガの切り札32X、まだまだ頑張るメガドライブソフトまで辛口の批評を待つ!!

### ゲーム青年の主張

ゲームや業界について最近感じたこと、日頃から不満に思っていることなど、なんでも自由に書いてください。※個々のゲームの感想はゲーム評議会のほうへ送ってください。

### このキャラ大好きっ！

あなたが好きなゲームのキャラと、どうしてそのキャラが好きなのか、理由を書いて送ってください。メガドライブ&ゲームギアのゲームのキャラであれば有名無名は問いません。イラストでの投稿もOKです。

### ADAM'S ROOM 〜アダムの部屋〜

悪いけれど思わず笑っちゃうようなヒサンな話を大募集！　自薦他薦は問いません。『ベア・ナックル』シリーズのアダムよりも不幸なあなたの投稿をお待ちしております。




〒105東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア
サターンFAN編集部
リーダーズボイス係、または、みんなのご意見係

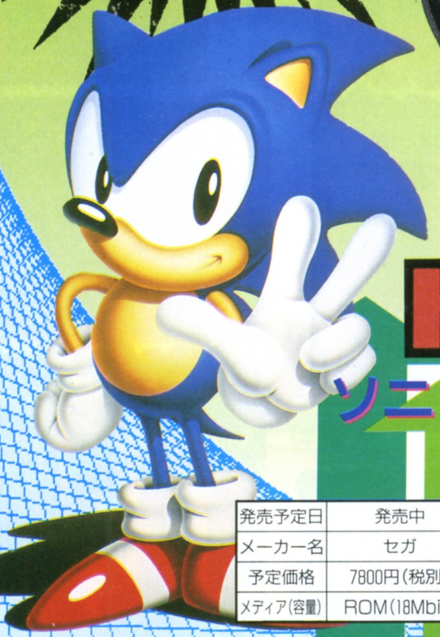
# センター攻略

## 各ゾーンの注意点とボスの倒しかたを中心に攻略!!



# SONIC & KNUCKLES

## ソニック アンド ナックルズ





| 発売予定日 | 発売中 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 予定価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | ———— |
| メディア(容量) | ROM(18Mbit) | 現在の開発状況 | 100% |

ソニックシリーズ最新作、『ソニック&ナックルズ』。持っている人も持っていない人も、これを読めば楽しさが伝わるハズ。だから読もう。

## ストーリーは『3』の続き、今度はナックルズが使えるのだ!!

とうとう発売された『ソニック&ナックルズ』。『2』や『3』のカートリッジを合体させることで、新たな展開が楽しめる「ロックオンシステム」が、最大のウリだ。今回は、このカートリッジ単体でプレイした場合での、最初から5つのゾーンの注意すべき敵や仕掛けと、各ゾーンのボスキャラの攻略を中心に進めていく。




さらに難解になった仕掛けの数々に挑戦する、僕らのソニック!!




ソニックシリーズのウリのひとつである、スピード感も健在

### 敵か味方か? ナックルズで遊べる!!

このゲームでは、ソニックのほかに『3』で登場した謎の新キャラクタ、ナックルズを選択してプレイすることができる。『3』ではわからなかったナックルズの正体が、これでやっと明らかになるというわけだ。




今作ではナックルズの正体が明らかに



エッグマンの差し向けたロボットが、動物たちを恐怖におとしいれる。ナックルズの冒険の始まりだ!!



# 新システムと新アクションを熟知することがカンジン

ソニックの基本的な操作は「3」のときと変わらないが、ナックルズはソニックにはない特殊な能力をもっている。たとえば、ジャンプ中にもういちどジャンプボタンを押すと、空中を滑空しながらゆっくりと降下していく。その状態でカベにぶつかると、しがみついてそのままよじ登ることができる。また、滑空中は攻撃判定があるので、ぶつかって敵を倒すことができる。空中での方向転換も可能だ。これらの能力は、足場の不安定な場所などではかなりの効果を発揮する。この能力の違いによって、同じコースでもソニックとナックルズとでは、進むルートが大きく変わってくることがあるのだ。




○これがナックルズの特殊能力だ。空中を滑空し、徐徐に降下する。方向転換も可能

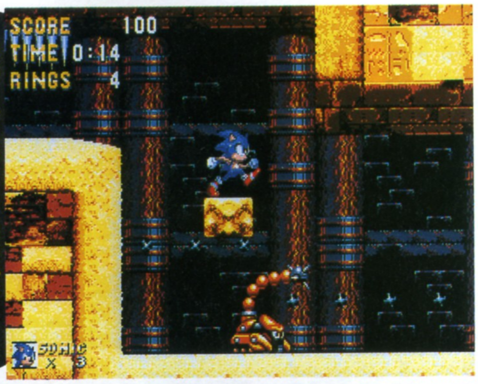



○もうひとつの能力、カベ登り。これを使ってコースの隅々まで探索してみよう



○ナックルズは、ぶつかっただけでカベを壊すことができる。もちろんスピンダッシュでもよい

おれは孤独な挑戦者!!



○それぞれのキャラクタの能力をしっかり把握することが、クリアへのカギとなるのだ!!

## 選んだキャラによって展開が変わる

選んだキャラによって展開が変わってくるのも、このゲームのウリのひとつだ。たとえば、ナックルズでプレイした場合はなにも起こらないが、ソニックだと、いきなりナックルズが現れてジャマをされてしまう。また、変わるのはストーリーだけでなく、同じゾーンをプレイしていても、コースの形が若干変わっているのだ。



○ボスキャラの動きも変わってくることがあるのだ



○コースも多少描き変えられている部分がある。キビシー




○同じコースでも、ソニックはコース上部からスタート




○しかし、ナックルズは下からスタートするのだ

### こんなところにこんなモノが



○別のキャラでプレイした場合は入手できるアイテムも変わってくる

## こいつがウワサの"ロックオンシステム"だ

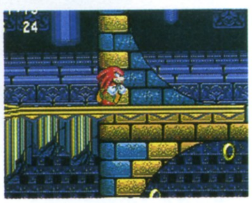
『ソニック&ナックルズ』のカートリッジには、上部に『ソニック2』や『3』を差し込むためのスロットがある。合体させると、ナックルズでプレイできるようになり、コースの形も若干変わってくるのだ。




○ロックオンシステムは『ソニック2』と『3』に対応している



○「2」はナックルズでプレイ可能



○「3」の場合はストーリーの分岐もある

### 『ソニック2』の場合

この組み合わせでは、ナックルズのみ使用可能で、コースもソニックではいけなかったところなどが、新たに描き変えられている。



○マップの一部が描き変わっている



○ソニックとテイルスは登場しない

### 『ソニック3』の場合

こちらもナックルズを使って遊べるようになる。『ソニック&ナックルズ』と同じく、選んだキャラクタによってストーリー展開が変化する。また、コースも一部描き変えられており、イベントも追加されているのだ。6ステージをクリアすると、そのまま『ソニック&ナックルズ』をプレイできる。バックアップ機能も使用可能だ。まさに、『ソニック3』の完全版といえるだろう。



○展開が大きく変わることも?

# ステージ攻略 まずはキノコだらけの腕だめしゾーン〜MASHROOM HILL〜

冒頭でも述べたが、このゲームは『3』のまったくの続きになっており、このゲームのゾーン1は、『3』の最終ステージの次のステージと位置づけられる。そのため、このゾーンのコースも、いきなり入り組んだ、タテ、ヨコに長い造りになっている。しかし、意地悪な仕掛けなどはまだないので、まずは腕だめしといったところか。




こちらはキノコのトランポリン。跳ねるごとに高く飛び上がる



重りを利用して大ジャンプ!! キノコを利用した仕掛けが随所にある



方向ボタンの下を押すことによって、上に登っていく

## "ゾーン1"ココが違う!!

このゾーンでは、まだ大きく展開が変わることはない。コースの形状が若干描き変わっているか、アイテムの位置が違っていたりする程度だ。

### ソニックの場合

大きな違いは、ACT2の最初にナックルズにジャマをされて、コース上部から始まることだ。上部にはリングなどのアイテムが多くあるが、落ちるとナックルズのようにカベに登れないので、落ちついていこう。



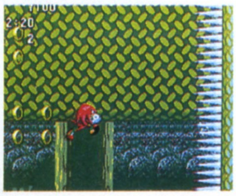
ナックルズ出現! なにやらレバーを上下させているようだが…



ヒエ〜! コース上空に飛ばされた

### ナックルズの場合

コースの大まかな構成は、ソニックの場合とあまり変わらない構成になっているが、カベに登る能力があるぶん多少入り組んだ造りになっている。隠されたルートやアイテム探しをするならこちらかな?



ソニックとはコースが少し変更されている




ナックルズの能力を駆使すれば、コースの隅々まで探索できる

## ココに注意!!

このコースはループが多く、ソニックシリーズのウリであるスピード感が、存分に味わえる地形になっている。しかし、そこに落とし穴が…。

### ACT1

ループなどで調子にのって突っ走っていると、敵にぶつかってしまうことが多いので、つねにスピン状態でいよう。注意すべき敵は、頭が弱点のトンバー。出合い頭にあせってシッポに当たらないように。



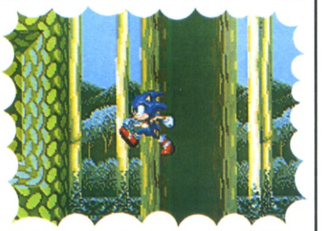
頭が弱点のトンバー。シッポに当たるとダメージだ。気をつけろ



ACT2にも登場するケッコー。スキをみてやれ!!

### ACT2

さらに多くループが連続するこのコース。スペシャルステージなどに入るためのスペシャルリングなどを、あまりのスピードで見のがしてしまうことがある。カオスエメラルドを集めているなら要注意。敵はキノコを投げるモグモグと、プレイヤーを吹き飛ばすケッコーに気をつけよう。



イテーッ! おもわぬところに落とし穴がある。慎重にな



ループの連続は気持ちイイ〜。後半はとくにスゴイぞ

## ボス対策、ココを狙え!!

まずはACT1の最後に待ち受ける中ボスから。中ボスが飛ばしてくる木は、ソニックでプレイした場合は地面に平行に、ナックルズは地面にバウンドしながらジグザグに飛んでくる。どちらも飛んでくる木の動きが大きいため、かわすのは簡単。敵が下のほうに降りてきたら画面の端、敵の背後めがけて飛び込む。すると連続してダメージを与えることができる。ACT2のエッグマンは、真下にもぐり込んで攻撃すればよい。





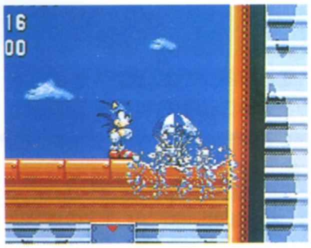
中ボスが徐々に下がってきたところを、すかさず攻撃!!

迫ってくる鉄球に注意しつつ、敵の真下にもぐり込んでアタック!! あせりさえしなければボスも余裕!

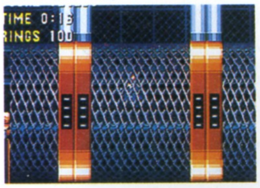


# ステージ攻略 キケンな仕掛けが満載～FLYING BATTERY～

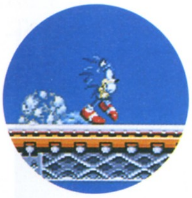
ソニックは逃げたエッグマンを追って、飛行艇「FLYING BATTERY」に乗り込む。このゾーンの特徴は、最初のゾーンに比べて入り組んだ迷路のようになっていることだ。落ちると即刻アウトとなる、不安定な足場を飛び移る場所などの、ある程度のテクニックが試されるような仕掛けが多くなっている。



ミサイルを利用して、通路を確保するという仕掛けもある




タイミングよく抜けないと落ちるぞ



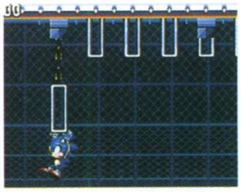
モタモタしていると地雷のエジキになってしまう。イッキに走り抜けろ

## "ゾーン2"ココが違う!!

このコースは、どちらのキャラでプレイしても形状自体は変わらない。ただし、能力の違いによって、進むルートが変わってくることがある。

### ソニックの場合

違いといえばソニックはカベに登れないので、ナックルズに比べて行動範囲がせまくなるくらいだ。



ナックルズよりも行動範囲がせまくなる

### ナックルズの場合

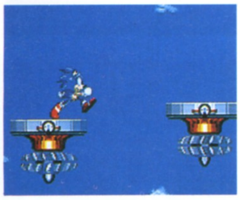
逆にナックルズは、ソニックには行けない場所に行ける。そのぶん多くのアイテムを入手できそう。



カベに登ればアイテムなんかが…

## ココに注意!!

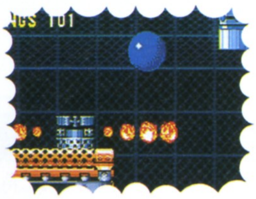
カベが多く、入り組んだ地形ではナックルズのような能力をもったキャラクタのほうが、有利かもしれない。ソニックの、アイテムを取ったときの特殊効果も捨てがたいが…。



落ちたらオワリだと思うと…。落ちつけ

### ACT 1

注意すべき場所は、最初のほうにある飛行艇の下部の、空中に浮遊する足場だ。落ちれば一発でミスになってしまうので、慎重にいこう。回転して炎を放射する仕掛け（ジャンプ台として利用する）にも注意。少し様子をみてタイミングよく抜けろ。



上に乗っていると、高くほうり上げられる

### ACT 2

このコースは、せまい通路で上下する鉄球や、上や下に流れる足場が多くみられる。鉄球は、天井に電気が流れると、吸いよせられて天井にくっつく。いくつかの鉄球が連なっている場合が多いので、スピンダッシュでイッキに切り抜けよう。流れる足場は、ぼんやりしてるとはさまれてしまうので、同じくスピンダッシュで素早く切り抜けたほうがいいだろう。タイミング勝負のトラップが多いので、慎重にいくのが基本だ。



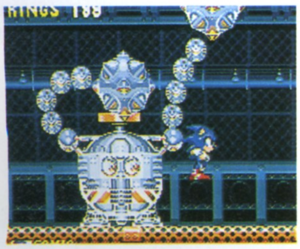
こんな罠でリングを失いたくない



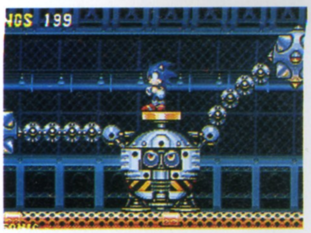
はさまったらオワリだ。あわてず慎重にね

## ボス対策、ココを狙え!!

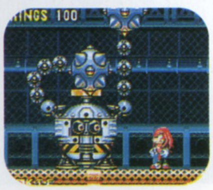
ACT1のボスは、2つの鉄球を使って、交互にソニックを狙ってくる。倒し方は、まず敵の頭の上に乗って、プレイヤーを狙ってくる鉄球をかわして自滅させればいい。ユラユラ動く鉄球がピタッと止まったら、頭から降りよう。楽勝だ。



すると自分の頭をガツ～ン。あとはこれの繰り返しでOK！



鉄球の動きが止まったら、すかさず下に降りよう



ナックルズの場合も、ソニックと同じ方法で倒せる

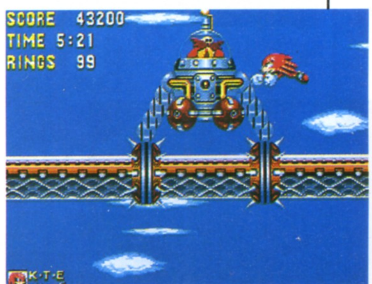
## 倒したあとも気を抜くな

ACT2のエッグマンは、ソニックの前に2回登場する。まず最初は、ソニックの左右にレーザーの防御壁（当たってもノーダメージ）を張って、天井のレーザー砲で攻撃してくる。レーザー砲の動きが止まったら、スピンダッシュでかわそう。7回かわしたら敵は自爆する。逃げるエッグマンを追うと、どんどん床がせり上がってくる。気を抜いてるとはさまれてしまうぞ。2度目のエッグマンは、上方に火を吹く足場を軸に回転の繰り返しなので、回転中に両側のトゲに注意しつつ、攻撃しよう。



ただかわしているだけで勝手に自滅する

せりあがってくる床にはさまれるな。急げ！




回転中が攻撃のチャンス。死ね～

ステージ攻略

# 灼熱の砂漠からピラミッドへ～SANDPOLIS～

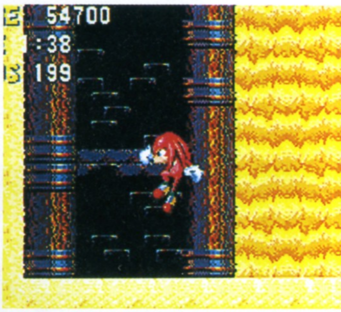
今度は冒険の舞台を、砂漠へと移して展開する。けっこう広いわりには、迷ったりすることがないのがこのコースの特徴。そのぶん前のゾーンにも増して、そのテクニックが要求されるかも。建造物のあいだをロープで跳ねながら降下したり、凄まじい流砂にのって移動したりと、見た目にも楽しいステージになっている。



フワ～ッとロープにつかまって降下する。キモチE!!

激しい流れにはさからえない。それでもあがいてみせるのが男だ






砂の中にワザと埋まっていくと、そこには隠された通路が…

## "ゾーン3"ココが違う!!

ACT1ではほとんど違いはみられない。ACT2はコースの形状こそ変わらないが、進行ルートにわりと大きな違いが出てくる。キャラの能力の差が影響する。

### ソニックの場合

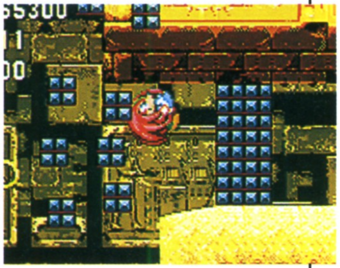
コースの形状に違いがないぶん、進むルートが変わってくるくらいの違いしかない。実はそれが大きな違いだったりするんだけど。ソニックには、ナックルズの滑空のような能力がないので、コースの隅々まで探索したい場合はけっこうツライ。もちろんクリアするには、なんら問題はないんだけどね。

### ナックルズの場合

ACT1ではそうでもないのだが、ACT2の中盤あたりから、ソニックとはまったく違ったルートをたどることができる。ソニックには破壊できないような位置に、壊せるカベがあるからだ。とはいえ、そこに貴重なアイテムがあるわけでもなく、しかもせまい通路が続いているので、意外とキビシイ。ソニックには通れないということで、せっかくだから通ってみてもいいかもしれない。そのほかにも、カベを登って上のほうから進むルートもある。



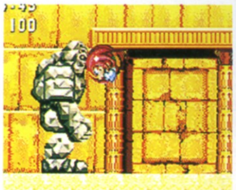
コースの形状はどちらのキャラクタでやっても変わらない



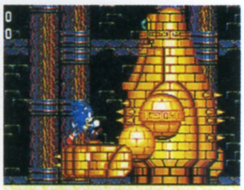
あんな位置にカベがある。当然ソニックには壊すことができない

## ボス対策、ココを狙え!!

ACT1のボスは、見た目はただの岩だが、近づくと手、足、頭がはえてくる。倒す方法は、画面左端の砂の中に落とすだけ。ボスに近づいて、頭がはえてきた瞬間に、頭をめがけて攻撃を加える。すると、敵は後方に吹っ飛んでいくので、これを繰り返して砂の海にたたき込んでやろう。ACT2のエッグマンは、石像の中に隠れている。胸にトゲがついているので、そこに当たらないように頭のほうを狙って攻撃。すると中のエッグマンがむきだしになるので、石像が復元するまえに再度攻撃する。助走をつけて、ヒット&アウェイを続けるか、石像の腕に乗って攻撃するかして、胸のトゲに当たらないようにしよう。



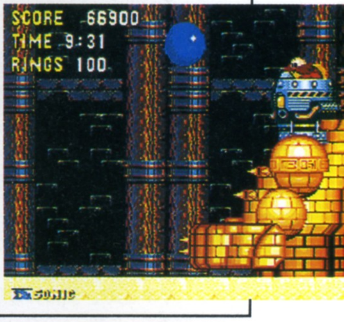
頭が出たときがチャンス。やっちゃえ～



腕の上に乗ってもイイが、トゲには注意



砂の中に沈めてしまえばOK!あせらなければチョロイもの




むきだしになったエッグマンに攻撃。これでやっとダメージ

## ココに注意!!

このゾーンは、ACT1が砂漠、ACT2はピラミッドの内部という構成になっている。そろそろゲームも中盤なので、キビシくなってくる。

### ACT1

岩を動かして足場にする場所や、いきおいよく滑り降りる流砂など、仕掛けはけっこうあるが、ここで注意したいのは敵のスコープだ。シッポの鉄球がジャマで攻撃しにくいので、無視できるならそうしよう。



意外とイヤ～な敵なのが、このスコープ



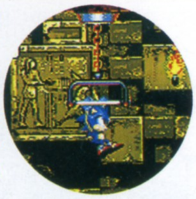
岩を動かして足場にする

### ACT2

このコースのヤマ場といえるのが、中盤あたりの砂がせり上がってくる仕掛けだ。押しつぶされないように、道が見えたら先へ先へと素早く進むようにしよう。



幽霊が出現。放っておくとやっかいだぞ



スイッチを下げると幽霊が消える。マメにやっておいたほうがイイだろう

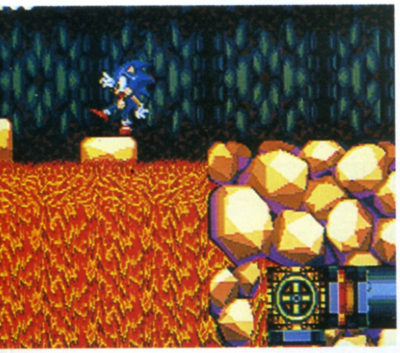
砂が流れ込んで足場がせり上がる



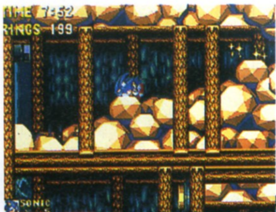
ステージ攻略

# 煮えたぎる溶岩に気をつけろ～LAVA REEF～

今度は火山の火口へと続く坑道に挑戦／　坑道というだけあって、せまい道が続く難しいゾーンだ。当然、溶岩や炎がソニックとナックルズのジャマをする。入り組んだ地形には多くのアイテムが点在しており、探索しがいのあるコースとなっている。ここでは、フレイムバリアが絶大な効果を発揮するので、ぜひ取っておこう。



灼熱の溶岩がソニックを襲う／　このあたりになるとかなりキビチイ



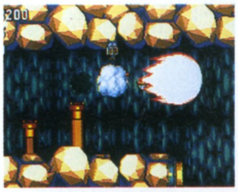
せまくてツライ



こんなところにも

## ココに注意!!

せまく入り組んだ通路に敵や仕掛けがいっぱいあるので、バリアやリングが重要になる。じっくり落ちついていくことが、クリアへのポイントとなるハズだ。



バリアは取っておいたほうがよい

### ACT 1

ここで注意したいことは、いたるところに存在するカベから飛び出す炎の弾と、上方から猛スピードで落ちてくる剣山だ。炎の弾はせまい通路ではかわしづらいので、炎の出る穴を発見したら、少し待ってタイミングよく通過しよう。



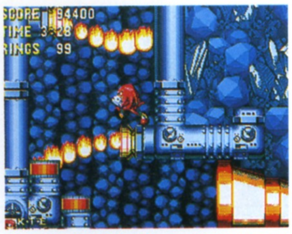
カベから火の弾が…。せまくて避けづらい

剣山には注意／　一発でアウト




### ACT 2

このコースはカベからの火炎放射が多く、非常にやっかいだ。あせらずにゆっくり進んでみるのがいいだろう。あと注意すべきところは、エッグマンのアイテムボックス。最初は分からずに取ってしまうことがあるかもしれないが、取るとリングが減ってしまうので、取らないようにしよう。



このコースには、アチコチに火炎放射の罠が仕掛けられている

エッグマンのアイテムボックスは、危険なので開けないように



## "ゾーン4"ココが違う!!

今までと違って、ACT 1、2ともにかなりの違いが見られるこのゾーン。ここにきて、やっとこのゲームの真の魅力に触れることができる。

### ソニックの場合

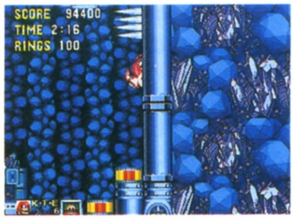
ACT 1の場合、ソニックでプレイすると入り組んではいるが、ナックルズにくらべて広くなっているのが特徴だ。しかもコースの形状は、まったく違うものになっている。次にACT2のコース。このへんからは大幅に展開が変わってくる。当然ナックルズとは進むルートがかなり変わってくるぞ。



ソニックの場合は、このような広い地形が比較的多く見られる

### ナックルズの場合

ACT 1はソニックのときにくらべて、コース自体が小さくなっている。入り組んだせまい通路が続く、短いわりに意外とやっかいなコースだ。ACT2は、しょっぱなから隠し通路に入ると、比較的ラクに進むことができる。パイプを通って、連続して移動していくので短いような気がするコースなのだ。




スタート直後の隠し通路。こっちのほうがだんぜんラクなのだ

## ボス対策、ココを狙え!!

まずはACT 1から。下方から出現する2個のボールは、出てきたときと、引っ込むときが攻撃のチャンスだ。次に出現する大きな手は、動き回って敵の動きが止まったら、側面からまわりこんで攻撃する。

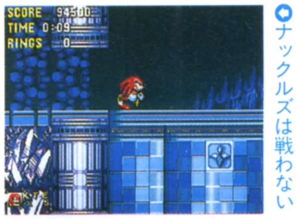
ACT2のエッグマンは、つねに真ん中の位置で鉄球をかわしていればいい。ナックルズの場合は、物語上エッグマンとは戦わずに済む。



球が出現するときに一発、引っ込むときにもう一発攻撃



巨大な手は大きく逃げて、追ってくる手の動きが止まったら攻撃



ナックルズは戦わない




フレイムバリアさえ取っておけば鉄球をよけるのに専念できる

# ステージ攻略 最終決戦は目前だッ!!～HIDDEN PALACE～

このゾーンはリングとアイテム以外には、とくになにもないステージだ。コースもACT1のひとつだけしかなく、次のステージへ進むための通路のようなものである。ここを越えると、いよいよゲームも終盤戦。エッグマンのテリトリーに突入だ。

## "ゾーン5"ココが違う!!

前のゾーンからかなり展開が変化してきたが、このゾーンでもやはり大きく違ってくるのだ。そして、ソニックの前にナックルズが立ちはだかり、さらに熱い展開に。

### ソニックの場合

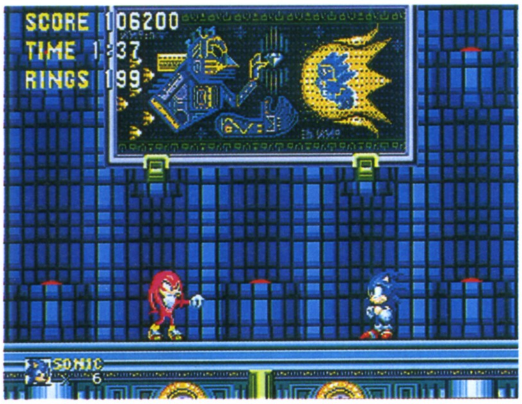
注意することはなにもない。ただ、コースの最後にいるナックルズとの戦いにそなえて、リングをできるだけ取っておこう。あとはライバルとの最後の決着をつけろ。

### ナックルズの場合

ナックルズの場合は、敵も出てこなければボスも出てこない。この次のゾーンが最終ステージとなる。エンディングは近いぞ!!



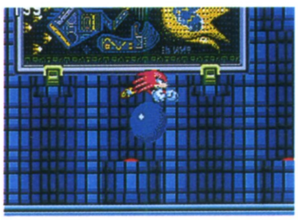
ナックルズはこのまま最終面へ進んでいく



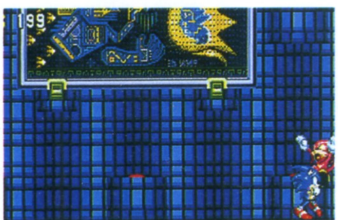

いよいよ対決！ソニックVSナックルズ!! マチガイなくこのゲームの、最大の見せ場のひとつであろう。この対決は、ソニックでプレイしたときにしか実現しないのだ

## ボス対策、ココを狙え!!

ナックルズでプレイしても、ボスが出てこないので、ここではソニックでプレイした場合の、ナックルズの倒し方を紹介する。まず最初はなにもしてこないので、攻撃する。すると、ナックルズは飛び上がって滑空しながら、画面を左右に移動してくる。滑空しているときに、真下から突き上げるように攻撃すれば、楽勝でたおせる。



滑空したら、真下から突き上げるようにアタックだ!!



最初はこのとおりつっ立ったままだ。まず一撃くらわせよう



やった、倒した。しかし、なんだこの苛立ちは

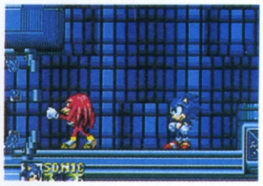
ナックルズ登場!!

## ナックルズを倒すと…

ナックルズを倒すと、よろめきながらなにやら祭壇のほうに向かっていく。そこにはマスターエメラルドと呼ばれる、巨大なカオスエメラルドがまつられている。そこにエッグマンが現れ、ナックルズからマスターエメラルドを奪い去っていく。ソニックは、ナックルズの導きによって、天空の神殿へエッグマンを追っていくッ！

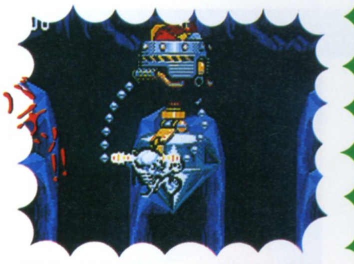


ふらつきながら祭壇のほうへ…。なんて巨大なカオスエメラルド!!



瀕死のナックルズが道を開いてくれた

マスターエメラルドを、そして、エッグマンを追って、行け!!



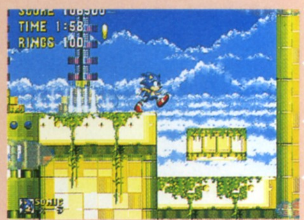
ナックルズがエッグマンにッ！

エッグマンを追え!!

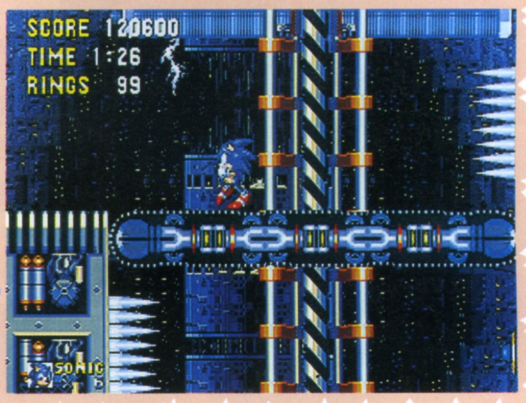



## この先の展開は?

このゾーンを突破すれば、残るは「SKY SANCTUARY ZONE」と、最終面「DEATH EGG ZONE」の2つ。ナックルズは「SKY～」が最終面となり、ソニックは「DEATH～」まで進むことになる。トラップや仕掛けはさらに難解になって、いままで以上のテクニックが要求されるが、ここまで来ればあとひといきだ！



古代の空中神殿、「SKY SANCTUARY ZONE」だ




そして、ここが最終ステージ、「DEATH EGG ZONE」。エッグマンが建造した、大要塞だ。いままで培ってきたテクニックが試されるのだッ!!

# ボーナスステージをフル活用せよ!!

このゲームには、カオスエメラルドを入手するためのスペシャルステージと、2種類のボーナスステージが存在する。べつにやらなくてもゲームはクリアできるが、カオスエメラルドやコンティニューなどの、なにかと便利なものが入手できるので利用しよう。



スペシャルステージ。すべての青い球に触れたらクリアとなる



ボーナスのスロットマシーンステージ



こちらもボーナスステージの、ローリングジャンプステージだ

## ボーナスステージに入るには?

これらの特殊なステージに入るには、それなりの条件を満たさなければならない。まず、スペシャルステージには、コースのどこかに隠されたスペシャルリングをくぐると入れる。ボーナスステージは、リングを20個以上取ってポイントマーカーを通過すると、マーカーの上に星の輪が現れ、そこに飛び込むと入れる。



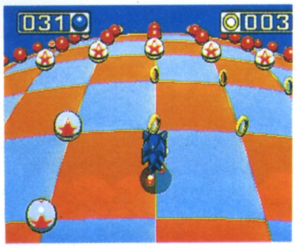
各ゾーンに点在するスペシャルリング。くぐればスペシャルステージ

リング20個以上でポイントマーカーを通過すると、星の輪が現れる

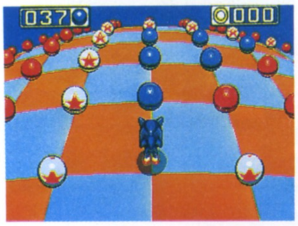


## カオスエメラルドをゲットせよ!

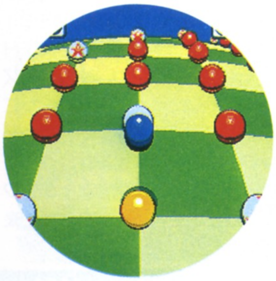
スペシャルステージをクリアすると、カオスエメラルドをゲットできる。基本的な操作やルールは『3』と同じだが、オレンジ色のボールに触れると大ジャンプする、というものが加わっている。ここでリングを50個集めると、コンティニューが1回増えるので、こちらも狙っていきたい。ただし、リングは取れば取るほどスピードが早くなるので、気をつけたほうがイイ。



リングは50個集めると、コンティニューが1回増えるぞ

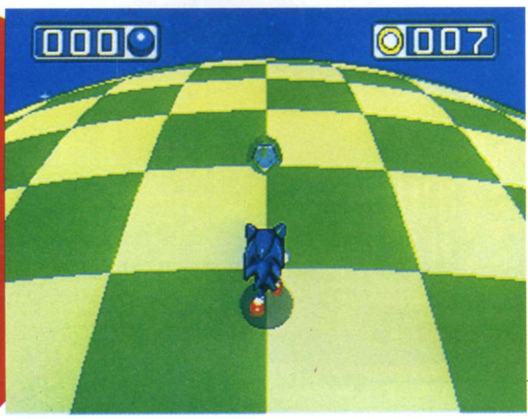


特殊な操作感なので、なれるまではけっこう苦戦するかも



オレンジ色のボールでジャンプ

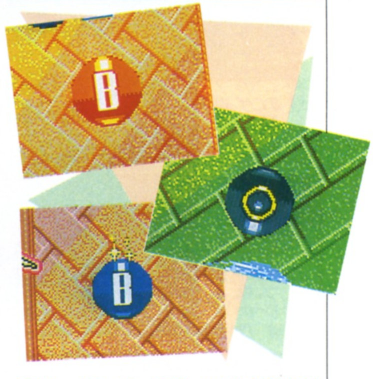
## 全部集めろ!!



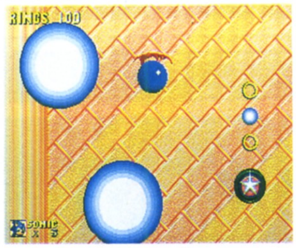
クリアするとカオスエメラルドが手に入る。7つ全部集められるかな?

## ボーナスで各種アイテムを入手!

2種類のボーナスは、入るときに持っているリングの数で変わる。20個以上でスロットマシーンステージ。30個以上でローリングジャンプだ。あとは10個ごとに交互に変わる。スロット〜は、中央のスロットポットにソニックを飛び込ませて、出た目によってリングがもらえる。ローリング〜はフリッパーなどを使って、バリアやリングなどのアイテムを集めるというもの。



ローリング〜では、いろんなアイテムが手に入る



ローリングジャンプステージは、最初はかなり難しいぞ



スロットポットにうまく誘導しよう




下からせり上がってくるシールドに当たると終了する



イイ目が出ますように、ム〜ン

# HYPER INFORMATION

ゲーム文化の周辺情報を くまなくキャッチ！

ハイパーインフォメーション

## NEWS! 3人の美少女が活躍するアニメ「魔法騎士(マジックナイト)レイアース」放映開始！

月刊なかよしで人気連載中のマンガ「魔法騎士（マジックナイト）レイアース」が、TVアニメになったぞ！ 物語は、異世界に迷い込んだ3人の女子中学生が、さまざまな冒険の中で成長していくというもの。サターンでゲーム化もされるこの作品、絶対見逃すなよ。



↑デフォルメキャラもカワイー♡



↑日テレ系で毎週月曜日19時30分放映

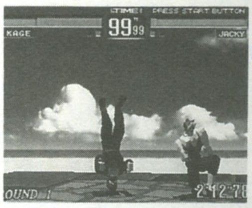


↑左から、海（うみ）ちゃん、光（ひかる）ちゃん、風（ふう）ちゃん

## GO! サターンを実際に体験できる「セガサターンJAPAN JACKツアー」で未来を先取り!!

いよいよ今月22日に発売されるサターン。これを待ちきれない人のためのビッグイベント「セガサターンJAPAN JACKツアー」が、今月下旬まで全国24カ所で開催中だぞ。会場では『バーチャファイター』やそのほかの新作ソフトを、サターンでプレイできるのだ。

雑誌やCMなどでは、イマイチその性能がわかりにくかったサターンを、実際に体験できるチャンス。問い合わせは☎0120-012235まで。




↑サターンのオモスゴさを体験できるイベントだ

| 日程／会場 | | |
|---|---|---|
| 11月12日(土) | 甲府 | AtoZ甲府 |
| | 北九州 | パルテック小倉 |
| 11月13日(日) | 松本 | おもちゃのアップル |
| | 長崎 | スーパーメディアライブ遊ing築町店 |
| 11月19日(土) | 柏 | PIW柏2号店 |
| | 神戸 | 星電社 ハーバーランド店 |
| 11月20日(日) | 水戸 | ブルート茨大前店 |
| | 大阪 | 大阪GALBO |
| 11月23日(祝) | 池袋 | 東武百貨店 池袋店 |
| | 名古屋 | セガワールドホリデースクエア |
| 11月26日(土) | 横浜 | 横浜JOYPOLIS |
| | 福岡 | 福岡ドーム |
| 11月27日(日) | 厚木 | シータショップ厚木店 |
| | 福岡 | 天神GIGO |

## SEGA HEADLINE SPECIAL

最近はサターンやスーパー32Xの話題ばかりで、現行機ユーザーはさびしいかも。でも、ゲームギアマニアにはうれしい情報が飛び込んできたぞ！

### NEWS1 ポップでおちゃめなゲームマシン「カラフルゲームギア」登場♡

カラーでゲームが楽しめるポータブルゲームマシンとして人気のゲームギアに、新たな仲間が登場する。これは、今年6月2日から5日まで行われたおもちゃショーに展示されていた「カラフルゲームギア」を、商品化したもの。ショーで展示された17色のうち人気が高かった3色が今回販売されることになる。

気になる新しいボディカラーは、ブルー、イエロー、スモークだ。発売は11月下旬だが、好評だとカラーリングのバリエーションが増えるかも？ 色モノが好きな人は買い！










↑↑↑どの色もオシャレなカラーリングで、迷っちゃう。ちなみに価格は従来のものと同じ。コレクターは全部の色をそろえようぜ！

### NEWS2 カラオケボックスでサターンができる!?「セガ・ミュージック・ネットワークス」設立

なにかと話題のサターンだが、もしかすると街のカラオケボックスに導入されるかもしれないのだ…！

これは、10月15日に設立された新会社「セガ・ミュージック・ネットワークス」に関する話。ここは、通信カラオケを専門に扱う会社。しかもそのシステムにはサターンと同等の基盤が使われるとのことだ。ということは、ゲームもできるのかな？

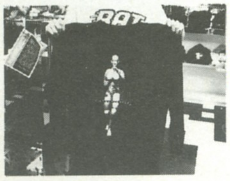



↑サターンのさまざまな可能性を感じさせる出来事だ。でも、カラオケボックスでゲームする人いるのかな…？

## GO! ゲームグッズがてんこもり 渋谷「GAME SOUL」に集合!!

東京・渋谷のパルコパート3に、ゲームグッズ専門店「GAME SOUL」があるのを知ってる？

ここは、ゲームのキャラクタがプリントされたTシャツやデイパックなどを売っている、マニアご用達のお店。なかでも、人気の「バーチャファイター」のキャラがプリントされた長袖シャツや、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のピタTなどは、もはやオシャレの最先端。どこに着ていっても恥ずかしくないぞ／



↑『バーチャファイター』のデュラルシャツ。4千8百円なり



↑『ソニック』のピタT。女の子にピッタリ。これも4千8百円




↑いろいろな種類がそろっているデイパック関係の商品。左から6千5百円、2千6百円、6千8百円、2千8百円。右端のものは、10月に入荷したての貴重な輸入ものだ！

## GO! 人気の『真・サムライスピリッツ』がやり放題 「NEO・GEO CD LIVETOUR PART2」開催

今年8月に行われて大好評を博した「NEO・GEO CD LIVE TOUR」。この第2弾が、11月から12月にかけて開催されることが決定／　今回の目玉はもちろん、新作『真・サムライスピリッツ』だ。

しかも、前回と同様にゲストで千葉麗子ちゃんが登場（残念ながら名古屋会場には不参加）。トップローディングのNEO・GEO CDで実際にプレイできるチャンスだよ。

↑「真・サムライスピリッツ」



会場／スケジュール

| 日程 | 地区 | 会場 |
|---|---|---|
| 11月12日 | 札幌 | 月寒グリーンドーム |
| 11月20日 | 東京 | ラフォーレ飯倉 |
| 11月27日 | 大阪 | マイドーム大阪 |
| 12月4日 | 名古屋 | 国際会議場（白鳥ホール） |
| 12月11日 | 仙台 | メイフェアプラザ仙台WASSE |
| 12月18日 | 福岡 | 福岡ファッションビルFFBホール |

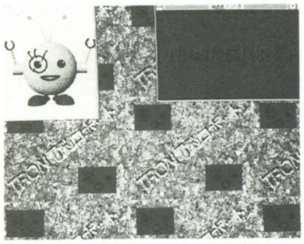


↑新しいNEO・GEO CDだ

## NEWS! リスナー参加型ラジオ番組に新兵器「電脳音声ロボット」で新しいコミュニケーション

いままでのラジオ番組では「電話で大勢のリスナーとDJが会話」なんて無理だった。しかし、ニッポン放送が開発した「電脳音声ロボット」が、コンピュータを使って最大4人までが同時にお話できるようにラジオを変える。それも、プッシュホンなら効果音を入れるなど、もっと番組に参加できるようになるのだ／

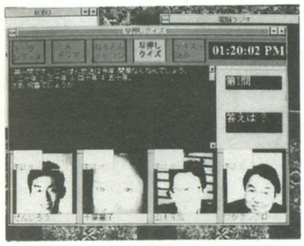
ちなみにこのロボット、毎週土曜夜11時30分からの「夜のおもちゃぜんじろげっ」で使われる。一聴せよ／



↑「電脳音声ロボット」くんだ




↑司会のぜんじろう氏




↑なんかどっかで見た人がいるけど…

## MOVIE! 鬼才・天宮慶太が描くSFアクション「ゼイラム2」に大興奮!!

1991年に劇場公開され、話題を呼んだSFアクション「ゼイラム」が帰ってきた。今回の「ゼイラム2」も前作に劣らず、息もつかせぬアクションシーンが連続する／

ストーリーは、宇宙を股にかけて活躍するバウンティハンター（賞金稼ぎ）・イリアが、宇宙悪人を追って地球を訪れたところから始まる。今回の標的は、骨董品・カマライトを盗んだカヌート一味。卑怯を絵に描いたようなカヌートや重火器使いのヤヌキ、二刀流ナイフ使いのハギが、イリアに襲いかかってくる。そして前作同様、騒動に巻き込まれた地球人の神谷と鉄兵も壮絶なバトルを繰り広げるのだ。特撮アクションものが好きな人に、超オススメ!!



↑イリア役の森山祐子ちゃんの肉体美にメロメロ♡　カッコイイぞ



↑暴走した支援ロボット「ゼイラム」とイリアの命がけのバトルが始まった…

# HYPER RELEASE INFORMATION

## COMPACT DISCS

### ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL.15 X-DAY




ビクター エンタテインメント
発売中 1500円(税込)

プレイヤーの余命を、いろいろな質問の答えにより検索するという業務用ゲームのサントラ。ドキドキするような曲でいっぱいの一枚だよ。

### ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL.16 ATTACK OF THE ZOLGEAR




ビクター エンタテインメント
発売中 1500円(税込)

『ギャラクシアン³』の新シナリオがいちはやくCD化された。曲はおなじみの細江氏や、さのでじ氏、佐宗氏が独特の世界を見事に表現している。

### スーパーマッスルボマー アーケードゲームトラック




ソニー・ミュージックエンタテインメント
発売中 2000円(税込)

原哲夫氏の男らしいイラストが話題の『スーパーマッスルボマー』のGM。今回のCDは、全キャラクタのテーマミュージックが聴きどころだ。

### すぎやまこういち 交響組曲『ドラゴンクエスト』ライブ・ベスト〜音楽の宝箱〜




ソニー レコード
発売中 2800円(税込)

毎年恒例のすぎやまこういち氏のゲームミュージッククラシックコンサートが、ライブCD化。壮大なオーケストレーションに感動するだろう。

### ラングリッサーII



東芝EMI
発売中 2800円(税込)

人気のメガドライブソフト「ラングリッサーII」の音楽集。曲は「ルナ ザ・シルバースター」などの作曲でおなじみの岩垂徳行が担当している。

### CDドラマ ときめきメモリアル パート2 〜Featuring 藤崎詩織〜




キングレコード
発売中 2800円(税込)

大好評のPCエンジンソフト『ときめきメモリアル』のドラマCD第2弾。今回はヒロインの藤崎詩織をメインに、ドラマが展開するのだ。

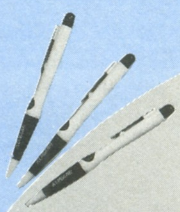
## 今月のハイパープレゼント!

今月のプレゼントは3つ。今回は今年のAMショーグッズ特集だ。

まずは、コナミ・ブースで配られたボールペンを5名に(コナミ提供)。そして次はバンプレストの格闘ゲーム『MOBILE SUIT GUNDAM EX REVUE』の大型ポスター。これも5名に(バンプレスト提供)。そして次は、セタのパンフレット(セタ提供)とセガのパンフレット(セガ提供)、そしてSNKのパンフレット(SNK提供)をセットで5名にプレゼントだ。

●官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号と欲しい品物を書いて下記の宛て先まで応募して下さい。

●宛て先 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM サターンFAN編集部 12月号プレゼント係まで。※締め切りは12月7日です(当日消印有効)。



⬆イカすデザインのボールペンだぞ!




⬆これだけまとめてプレゼントするよ




⬆ガンダムマニアにはたまらないグッズ

## BOOKS

### 侍魂の謎

新声社
発売中
980円(税込)




人気の剣術格闘ゲーム『サムライスピリッツ』のさまざまな謎に迫る一冊。好評の企画ものの最新刊で、マニアが喜びそうなネタが満載。メガドライブ版の発売前に読んでおくといいかも?

### テレビゲームの神々

光栄
発売中
1500円(税込)




任天堂のゲームマシンで良質のソフトを生産しつづける宮本茂、『ドラゴン・クエスト』を作り上げた堀井雄二と中村光一などのスーパーゲームプロデューサーたちの成功までの道のりを描いたノンフィクションストーリー。

## 10月号読者アンケートプレゼント当選者発表
(敬称略)

### ①幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜

北海道/新田 孝英・12歳
岩 手/小綿 和弘・16歳
秋 田/堀井 誠人・22歳
福 島/近藤 卓・24歳
栃 木/斎藤 直樹・20歳
/大岡三津男・20歳
東 京/遠藤 建一・27歳
/水口 雄大・13歳
石 川/西川 伸宏・18歳
山 梨/伊藤 良和・20歳
岐 阜/川口 洋和・14歳
愛 知/林 光弘・14歳
/角田 耕一・17歳
大 阪/檜垣 賢志・13歳
/木村 浩一・11歳
和歌山/中村 和也・16歳
岡 山/遠藤 武・14歳
広 島/青波 真介・16歳
長 崎/吉野 確・17歳
大 分/斉藤 敏・17歳

### ②スターブレード

北海道/佐藤 貴宏・16歳
宮 城/阿部 明正・22歳
茨 城/星 芳幸・19歳
埼 玉/松口 智也・18歳
/飛鳥川智也・18歳
東 京/静野由希子・22歳
/玉置 昭人・20歳
神奈川/津田 仁・23歳
/赤木 健治・22歳
石 川/栗原 俊明・22歳
/川端 敏支・16歳
愛 知/渥美 雄也・19歳
京 都/金子 英樹・27歳
大 阪/溝渕 剛・20歳
兵 庫/永田 敬生・18歳
広 島/吉田 浩士・24歳
香 川/山内 豊・15歳
/池本 雅彦・40歳
福 岡/用山 善崇・16歳
沖 縄/知花 謙・16歳

### ③モータルコンバットII 究極神拳

北海道/小林 豊典・13歳
/越後屋 敦・17歳
群 馬/今井 悟・12歳
千 葉/石井 憲弥・18歳
/鈴木 勇司・19歳
東 京/青木 義康・17歳
神奈川/角田 貴志・21歳
富 山/中川 正志・21歳
静 岡/杉山 庄志・15歳
愛 知/加藤 伸也・20歳
/内藤 堯・12歳
三 重/大花 道由・19歳
京 都/田中日出男・17歳
/岸 良太・14歳
大 阪/松本 正夫・18歳
兵 庫/好田 慎一・18歳
/宮崎 義彰・17歳
愛 媛/福岡 亮・11歳
香 川/小山 裕司・22歳
福 岡/尾上 諒典・13歳

# 月間 Monthly Hit Chart!

## 月間ヒットチャート

サターンがみんなの手もとにとどく日まで、いよいよ秒読み段階。いくら次世代機はスゴイと言っても、プレイしなけりゃ実感できないのかも。さあ今月は新世代のゲームを心行くまで堪能してくれ！

## 月間売り上げ BEST 10

今月のランキングは10本中6本が当月発売の新作、というフレッシュな顔ぶれになった。しかも、1位から5位までを新作が占めている、質の高い、当たりの月だったといえるだろう。1位の『幽☆遊☆白書～魔強統一戦～』は、先月号の本誌で攻略した傑作格闘ゲーム。締め切り直前の発売にもかかわらず、トップの座を奪取した。安定して良質ゲームを送りだすトレジャーのブランドイメージも手伝ったのかも。2位はアレンジ移植の『キャプテン翼』。続編の連載が開始された原作とともに昨今のサッカー人気をうけとめてのランクインとなった。5位の「モータルコンバットII」は他機種に先駆け発売されたのが人気の秘密か？

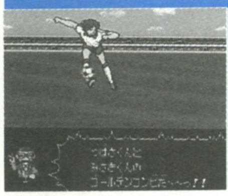
| 9月に発売のソフト | |
|---|---|
| 9日 | モータルコンバットII 究極神拳 |
| 15日 | 魂斗羅～ザ・ハードコア～ |
| 22日 | スター・ウォーズ レベル・アサルト |
| 23日 | SPARKSTER ～ロケットナイトアドベンチャーズ2～ |
| 30日 | キャプテン翼 |
| 30日 | 幽☆遊☆白書～魔強統一戦～ |
| 30日 | ジュラシック・パーク |
| 30日 | バトルコープス |

### 1位　幽☆遊☆白書～魔強統一戦～



ただのキャラクタゲームじゃないぜ！

### 2位　キャプテン翼




CDだから、ビジュアルもたっぷり

### 9月1日⇨9月30日 売上げBEST10

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | メーカー名 | 発売日 | 価格 | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 初 | 幽☆遊☆白書～魔強統一戦～ | セガ | '94年9月30日 | 8800円 | 1424 |
| 2 | 初 | キャプテン翼 | テクモ | '94年9月30日 | 7800円 | 1037 |
| 3 | 初 | ジュラシック・パーク | セガ | '94年9月30日 | 7800円 | 764 |
| 4 | 初 | スター・ウォーズ レベル・アサルト | ビクターエンタテインメント | '94年9月22日 | 8800円 | 623 |
| 5 | 初 | モータルコンバットII 究極神拳 | アクレイムジャパン | '94年9月9日 | 8800円 | 611 |
| 6 | 3 | シャイニング・フォースCD | セガ | '94年7月22日 | 7800円 | 433 |
| 7 | 7 | ロードス島戦記～英雄戦争～ | セガ | '94年5月20日 | 7800円 | 374 |
| 8 | 初 | 魂斗羅～ザ・ハードコア～ | コナミ | '94年9月15日 | 9000円 | 304 |
| 9 | ー | スーパーストリートファイターII | カプコン | '94年6月25日 | 10900円 | 269 |
| 10 | 1 | ラングリッサーII | 日本コンピュータシステム | '94年8月26日 | 9800円 | 126 |

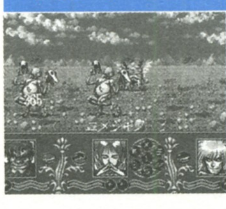
※表中のポイントは、あくと内ファミコンランド中部本部をはじめとした全国有名販売店の協力を得て集計したものです。なお、価格はすべて消費税を含まないものです。

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | メーカー名 | ポイント | 発売日 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | LUNAR ETERNAL BLUE | ゲーム アーツ | 125 | 12月22日 |
| 2 | 3 | ぷよぷよ通(2) | コンパイル | 82 | 12月2日 |
| 3 | 2 | バーチャファイター㋚ | セガ | 66 | 11月22日 |
| 4 | 4 | 餓狼伝説SPECIAL | ビクターエンタテインメント | 54 | '95年2月 |
| 5 | 5 | サムライスピリッツ(CD版) | ビクターエンタテインメント | 45 | '95年2月 |
| 6 | 7 | ストーリー オブ トア～光を継ぐ者～ | セガ | 44 | 12月9日 |
| 7 | 10 | サージングオーラ | セガ | 26 | 未定 |
| 7 | 初 | バーチャファイター2㋚ | セガ | 26 | 未定 |
| 9 | 8 | サムライスピリッツ(ROM版) | セガ | 24 | 11月18日 |
| 10 | 初 | 豪血寺一族 | アトラス | 22 | 11月18日 |

## 買いたいゲーム BEST 10

発売されたタイトルが抜け、大きな変動のなかった今月の買いたいゲームBEST10。この少々停滞ぎみのランキングに喝をいれるべく、サターンの『バーチャファイター2』とメガドライブの『豪血寺一族』が、それぞれ7位と10位に飛び込んできた。前者はゲームセンターでの稼働前に発表、という異例の早期移植決定。サターンの価値をさらに高める期待のビッグタイトルだ。『豪血寺』も続編が大好評の人気ゲームで納得ずくのランクインといえる。上位を占めるゲームの発売が目前に迫った今、何を買うのか存分に悩もう！

### 7位　サージングオーラ



人気上昇中だが、再度発売日未定に…

### 7位　バーチャファイター2



ゲームはこれ以上の進化を遂げるのか

※データは本誌11月号のアンケートから無作為に500通選び集計したものです。表中のポイントは集計されたハガキの枚数に一定の係数を掛けて算出したものです。※表中の「ー」は先月にそのソフトが10位以内に入っていないことを示します。

# 移植希望 BEST 10

今月はメガドライブとサターンのそれぞれの移植希望が別集計になったわけだが、何と『ヴァンパイア』は両機種で一番の支持。メガドライブFAN読者間の根強い人気を印象づける結果になった。さらに『スーパーストリートファイターⅡX』も両機種2位を獲得。カプコン製格闘ゲームがワンツーを達成している。

**サターン移植希望BEST10**

| 順位 | ゲーム名 | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイア ザ ナイト ウォリアーズ(業) | 57 |
| 2 | スーパーストリートファイターⅡX(業) | 29 |
| 3 | ウイングウォー(業) | 19 |
| 4 | ザ キング オブ ファイターズ'94(業) | 18 |
| 5 | バーチャコップ(業) | 13 |
| 6 | プリンセスメーカー2(パ) | 9 |
| 7 | デザートタンク(業) | 8 |
| 7 | 真サムライスピリッツ(業) | 8 |
| 7 | 極上パロディウス～過去の栄光を求めて～(業) | 8 |
| 10 | 豪血寺一族2(業) | 7 |

サターン移植希望5位 バーチャコップ




これも『バーチャ』らしいプレイ感覚だ

## メガドライブ移植希望BEST10

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | メーカー名 | ポイント | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ヴァンパイア ザ ナイト ウォリアーズ(業) | カプコン | 39 | アクション |
| 2 | 3 | スーパーストリートファイターⅡX(業) | カプコン | 21 | アクション |
| 3 | 2 | ザ キング オブ ファイターズ'94(業) | SNK | 19 | アクション |
| 4 | 4 | ファイナルファンタジーⅥ(ス) | スクウェア | 17 | ロールプレイング |
| 5 | 7 | プリンセスメーカー2(パ) | ガイナックス | 16 | シミュレーション |
| 5 | 5 | 極上パロディウス～過去の栄光を求めて～(業) | コナミ | 15 | シューティング |
| 7 | 9 | ウイングウォー(業) | セガ | 10 | シューティング |
| 8 | ー | 龍虎の拳2(業) | SNK | 9 | アクション |
| 9 | 8 | レイフォース(業) | タイトー | 8 | シューティング |
| 9 | 9 | エイリアンVSプレデター(業) | カプコン | 8 | アクション |

# ゲーム成績表

今月評価の対象になったソフトは9本。売り上げで1位だった『幽☆遊☆白書～魔強統一戦～』は、評価もかなり良好。歴代35位の好成績で今月の首席となった。買い得でやや低い評価だったものの、操作性と熱中度は歴代10位の高い評価を得ての快挙である。続く『魂斗羅』は同じコナミ製ながら、やや不調の『SPARKSTER』を尻目に、今月2位と好成績をマーク。歴代順位も2ケタ台で、特に操作性が好評だったようだ。そのほかではCD-ROMの特性が生かされた『レベル・アサルト』は音楽部門で今月のトップ。また、日本製ゲームにはない独自の世界観が評価された結果『モータルコンバットⅡ』のオリジナリティも高得点をあげた。今月は過半数の5本も100位台にランキングされている。なかなか楽しめる良作がそろった月だったといえるであろう。

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | 発売日 | 価格 | キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | 総合 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 幽☆遊☆白書～魔強統一戦～ | セガ | '94年9月30日 | 8800円 | 4.1(68) | 3.8(77) | 3.7(82) | 4.2(10) | 4.4(10) | 4.0(29) | 24.2(35) |
| 2 | 魂斗羅～ザ・ハードコア～ | コナミ | '94年9月15日 | 9000円 | 3.8(150) | 3.9(57) | 3.4(171) | 4.0(31) | 4.1(49) | 3.5(162) | 22.6(89) |
| 3 | ジュラシック・パーク | セガ | '94年9月30日 | 7800円 | 3.8(150) | 3.6(124) | 3.6(111) | 3.5(153) | 3.4(273) | 3.8(64) | 21.7(131) |
| 4 | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 | セガ | '94年10月5日 | 8800円 | 4.0(92) | 3.8(77) | 3.5(132) | 3.5(153) | 4.3(21) | 3.3(263) | 21.6(144) |
| 4 | モータルコンバットⅡ 究極神拳 | アクレイムジャパン | '94年9月9日 | 8800円 | 3.9(119) | 3.5(160) | 3.4(171) | 3.3(264) | 3.6(191) | 3.9(46) | 21.6(144) |
| 4 | キャプテン翼 | テクモ | '94年9月30日 | 7800円 | 4.0(92) | 3.4(196) | 3.4(171) | 3.7(89) | 3.7(154) | 3.4(209) | 21.6(144) |
| 7 | SPARKSTER ～ロケットナイトアドベンチャーズ2～ | コナミ | '94年9月23日 | 8800円 | 3.9(119) | 3.6(124) | 3.1(300) | 3.7(89) | 3.5(229) | 3.3(263) | 21.1(194) |
| 8 | スター・ウォーズ レベル・アサルト | ビクター エンタテインメント | '94年9月22日 | 8800円 | 3.4(312) | 4.0(40) | 3.2(257) | 3.1(356) | 3.5(229) | 3.4(209) | 20.5(245) |
| 9 | バトルコープス | ビクター エンタテインメント | '94年9月30日 | 8000円 | 3.2(396) | 3.0(398) | 3.3(203) | 3.0(389) | 3.5(229) | 3.2(314) | 19.3(349) |

# SPECIAL 成績表部門別 BEST 10 買い得編

今月のSPECIALコーナーでは過去に発売された歴代ソフトのうち、「買い得」度の評価が優秀だったもの10選をお送りしよう。

さすがに価格が低めに設定されたソフトが多く、ほとんどセガの独壇場と化している。その中でも出色は2980円の『SEGA CLASSIC』。総合160位ながら堂々の買い得2位と、その価格設定が生きている。その一方で7800円とまったく普通の価格で9位タイに入っている『LUNAR』のようなソフトもある。

メーカーには「ソフトの価格をできるだけ安くする努力」と「値段以上の満足感を与えてくれるソフトをつくる努力」を惜しまないで欲しいと切に願う。

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 | 発売日 | 価格 | 買い得 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ3 | セガ | '94年5月27日 | 5800円 | 4.68 |
| 2 | SEGA CLASSIC | セガ | '93年4月23日 | 2980円 | 4.67 |
| 3 | まじかる☆タルるートくん | セガ | '92年4月24日 | 3880円 | 4.64 |
| 4 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | セガ | '91年7月26日 | 6000円 | 4.55 |
| 5 | アイ ラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝 | セガ | '91年12月20日 | 4800円 | 4.54 |
| 6 | ぷよぷよ | セガ | '92年12月18日 | 4800円 | 4.49 |
| 7 | ストライダー飛竜 | セガ | '90年9月29日 | 7000円 | 4.47 |
| 8 | 炎の闘球児 ドッジ弾平 | セガ | '92年7月10日 | 3880円 | 4.45 |
| 9 | LUNAR THE SILVER STAR | ゲーム アーツ | '92年6月26日 | 7800円 | 4.44 |
| 9 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 | セガ | '92年11月21日 | 6800円 | 4.44 |

※表中、(業)は業務用、(パ)はパソコン、(P)はPCエンジン、(フ)はファミコン、(ゲ)はゲームボーイ、(G)はゲームギア、(ス)はスーパーファミコン、(サ)はセガサターンを表します。

※ゲーム成績表の丸囲み数字は10月7日までに発売された485本中の順位です。

懐かしのゲームに再びスポットを

第15回

# MEGADRIVE History

SINCE 1988

メガドライブヒストリー

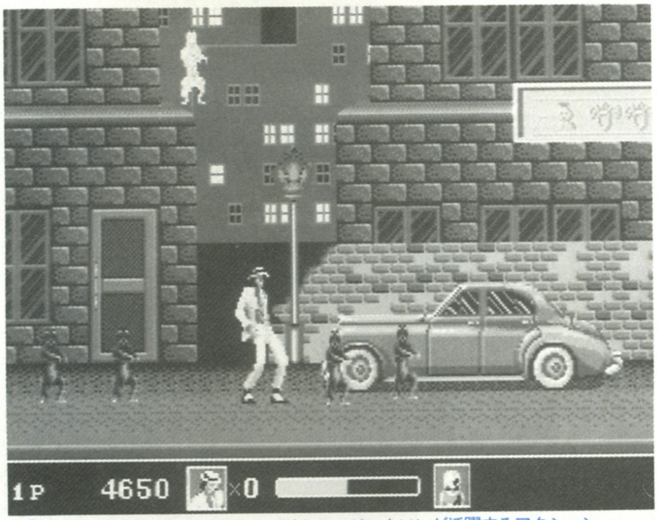
現実に疲れたとき、私は古いゲームをプレイする。そして明日にチャレンジ!! いつだって挑戦者でいたいから

## マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー

| メーカー | セガ | 発売日 | 1990年8月25日 |
|---|---|---|---|
| 価　格 | 6000円(税別) | メディア | ROM(4Mbit) |
| ジャンル | アクション | 継続機能 | コンティニュー |

### 温故知新　愛のダンスで子供たちを救うのだ

世界のスーパーアイドル、あのマイケル・ジャクソンが主人公ということで、各方面の話題をさらったアクション。同名映画をもとにしたストーリーと、おなじみのヒット曲が多数BGMに使われているのだ。またゲーム中のキャラの動きは、細かいパターンで忠実に本物のマイケルの動きを再現しており、そのそっくりな動きはファンならずとも魅了。数あるソフトの中で、続編を切望されているゲームの一つだ。




「Mr.ムーンウォーカー」こと、マイケル・ジャクソンが活躍するアクション

### 多事争論　お便りいただきました

これだけ私の心を熱くさせたソフトも珍しい。私の中にあるノスタルジーのせいもあると思うが。

実は私が中学3年生のころ、「ムーンウォーククラブ」というマイケル・ジャクソンを研究するクラブのようなものに属していたのだ。そこでは、「ムーンウォーカー」やそのほかマイケル・ジャクソンのビデオクリップなどを熱心に観察していた。そして校内放送で「Aaow!」と(マイケル風に)シャウトし、教師に呼び出されて殴られるほど、私の心はジャクソンカラーに染まっていた。高校に入学したころに、このソフトが発売されたときも、その気持ちに変わりはなかったので「たとえクソゲーでも買うぞ!」という気持ちで購入したのだ。

ところでゲームの感想だが、システムは『スーパー忍』そのままだけど、音楽がとても原曲にそっくりでビックリした(CDの音と間違うぐらいのクオリティに驚いた)。それと、キャラクタの滑らかな動きも感動し、友情出演のバブルス君の動きは涙をさそった。

他人がなんと言おうが『ムーンウォーカー』は、私の心の名作なのだ。

(埼玉県　坂本勇二　19歳)

**●このゲームは、彼のようなマイケルのファンに絶大な支持があるのだ。**

### MAKER'S VOICE

マイケル・ジャクソンが歌いまくり踊りまくるこのソフトは、まさにゲームの歴史に残る金字塔のような作品ですね。似ている面を3回ずつ繰り返すので、やや面倒くさいところもありますが、マイケルの多彩で奇想天外なアクションがそれを感じさせませんでした。

最近、秋葉原を散策していたら、なんとこのソフトの新品が売られていてビックリ。思わずもう1本買ってしまおうかとしてしまいました(笑)。余談だけど、このソフトの楽しい遊び方は、たくさん友達を集めて、「いかに魅せるプレイをするか」を競うのが、最もエキサイティングでビューティホーだと思う。まだ見たことがない人には、必見ソフトといえる一本。

(セガ　HE広報担当　竹崎)

メガドライブを買ってから、ずっと探していたこのソフト。ついに手に入れることができたのは、探しはじめて4年目のことでした。

このゲームでは「愛の使者」であるマイケルが、悪人を倒し子供を救い出し大活躍するという、今では信ぴょう性に欠ける設定でした。

さて、ゲームの中身はというと、何といってもよかったのがBGM。マイケルの有名なナンバーが、メガドライブと思えないほどにクリアな音で演奏されていたからです。そのほか、マイケルの多彩なアクションや、よく描きこまれた背景もグッド。また、必殺技のダンスアタックは一見の価値アリ。それは、敵がマイケルのバックダンサーとして強制的に踊らされるというもの。敵が踊り疲れて倒れる様子はとても愉快です。

(愛知県　ぐっち社長　20歳)

**●とにかくサウンドテストは嬉しかったな。ボーカルが入ってないとはいえ、マイケルの曲を永遠にループさせて鳴らすことができたから、カラオケ気分で歌ったりしたよね?**

私がメガドライブを買った動機は、このゲームだといっても過言ではありません。私はマイケル・ジャクソンの大ファンなので、このゲームが出たことを何かで知ったあと、探しまくってやっと手に入れたのでした。ファンじゃない人は、そんなに面白くなかったかもしれないけど、私にとっては最高でした。

それは、ハットアタックやダンスアタック、ムーンウォークまでできて、そのうえジャンプなんかやすべてのポーズが、「マイケル・ジャクソン」そのものだったからです。

ゲーム自体は、敵を倒して子供を助けるという何の変哲もないものですが、敵からダメージを受けたとき「Aaow!」と叫ぶところや、面ごとに入るビジュアル(マイケルの口だけ動く)ところ、バックの音楽などが、すごくよかったです。

でも、ステージ3のボスが強すぎて先に進めません。だけど、友達とプレイしても「話の種」になるこのゲームを、手放すつもりはないです。

(静岡県　JETSONS　?歳)

**●確かに、ゲームをあまりプレイしない人でも、十分楽しむことができるゲームだよね。**

マイケルの多彩なアクションが非常によかった。だけど、プレイ時間が長いので、パスワードコンティニューでもできればよかったと思う。ところで、数年前マイケルがセガを訪問したとき、続編の話題が流れたけどどうなったのかな?

(東京都　喜々一発　17歳)

**●続編お願いしますよ。セガさん♡**

## いまさら攻略 5つのすばらしいポイントを紹介

このゲームの一番の見どころは、やはりあのフレッド・アステアも賞賛した、マイケルの華麗なアクションを再現しているところだろう。これが見たくて、さまざまな動きを繰り返したユーザーも多いはず。

ここでは、このゲームのウリともいえるすばらしい5つのポイントを、細かく分析してみよう。



⬆ステージ3と5に入るアイキャッチ

### す てきなダンスで、敵を改心させる

マイケルの攻撃方法は、もちろんダンス。ゲームでは、「愛のダンスで、敵を改心させる」という設定になっていたのだ。ダンスアタックのほか、すべてのマイケルの動きを簡単に出せるようになれば、「踊るように」ゲームを進めることができるぞ。ここでは、いくつかの動きの操作方法を伝授しよう。例えばビデオクリップ「ビートイット」で有名なつま先立ちのポーズは、方向ボタンの上を押すだけ。また、ライフゲージが赤の状態でAボタンを押すと「スムースクリミナル」でおなじみの股間をさするポーズができるよ。



⬆両方とも有名な決めポーズだ



⬆ステージ3の墓場のシーン。ここでのダンスアタックは、一味違うぞ

### ば っちり決めよう。サウンドテスト

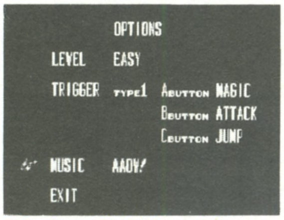
ユーザーならきっと一度はハマッたことがあるのが、このサウンドテスト。マイケルの大ヒットアルバム「スリラー」と「BAD」から選ばれた、名曲の数々が聴き放題！　しかもボイステストもあるので、曲に合わせてボイスを鳴らせば、気分はもうDJだぞ。



⬆「BAD」エピック・ソニー／2300円(税込)



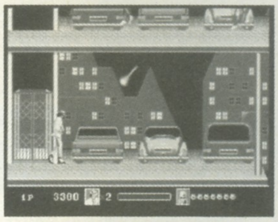
⬆「スリラー」エピック・ソニー／2300円(税込)



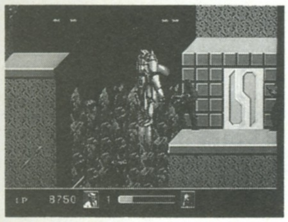

⬆タイミングよくボイスを鳴らせ

### ら く勝状態。ロボマイケルに変身！

特定のステージで特定の子供を最初に助け出すと、流れ星が落ちてくることがある。これは「ロボマイケル」に変身するチャンスなのだ。その流れ星に体当たりすれば、マイケルがロボットに変身！　しかも、ミサイルとレーザー攻撃が可能なので、ほぼ無敵状態だぞ。



⬆あっ、流れ星が落ちてきた！



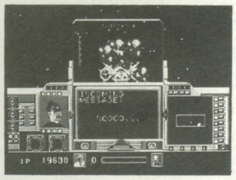
⬆強いぞ、僕らのロボマイケル!!

### し ょう準をうまく合わせろ。最終面

最終面は映画と同じく宇宙船での3Dシューティングになる。ここでは、ミスターXの宇宙船を追いかけるのだ。メインウインドウに十字形の照準があるのだが、ここが赤く光っているときでないとミスターXにダメージを与えられない。しかも強烈な体当たり攻撃をしかけてくるので、かなりツライぞ。体当たり攻撃を仕掛けてくるときは船体が点滅するので、それを目安にすばやく避けよう。




⬆ミスターXは、マイケルの通信機に割り込んで、挑発してくるぞ



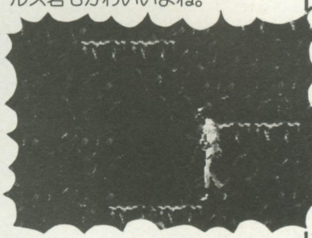
⬆とにかく撃ちまくれ。ヘタな鉄砲も何とか…

### い かす演出に、思わずニヤリ♡

マイケルのアクションもかっこいいけど、それにあった各ステージの演出も見事だ。例えば、ステージ1が始まるときのデモや、ステージ3の墓場でダンスアタックを決めたとき、ステージ5のトラップ「ムーンウォーク禁止」などは、映画「ムーンウォーカー」やビデオクリップを知っている人はニヤリとするはずだ。また、コンティニュー画面で踊っているバブルス君もかわいいよね。



⬆ムーンウォーク禁止!?　やだよ！



⬆壁が崩れて、入口が見つかった!!

## 募集

歴代のメガドライブソフトを紹介してきたこのコーナーだけど、存続がかなり危ないのだ。その原因は、投稿ハガキが少ないため。そういうわけでこのコーナーは、ほかのコーナーより掲載率もかなり高いぞ。今からでも遅くないので、きみの熱いハートをハガキに込めて編集部まで送ってくれ！　別にいい思い出じゃなくてもいい。悪口ならとびっきり辛辣なものの方がうれしい？　もちろん採用された方には粗品をプレゼントします。ちなみに次号掲載分の締め切りは、ずばりナシ！　いつまでも待ってるぞ!!

**あて先**

〒105東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア
サターンFAN編集部
メガドライブヒストリー係

**何でもOK！**

# ソフト50本 読者プレゼント

アンケートに答えてゲームをもらおう

**●応募のきまり●**

右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ（①〜③）書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキの裏表）50円切手を貼ってポストまで。締め切りは12月7日（必着のこと）、発表は1月8日発売の2月号です。

**今月のプレゼント各10名様**

①バーチャファイター……P14
②ゲイルレーサー……P30
③スペースハリアー……P32
④ぷよぷよ通（2）……P72
⑤リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン…P99

（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです。）

## アンケート

**1** あなたの学校（職業）を次の中から選び書いてください。
1 小学校　5 専門学校
2 中学校　6 社会人
3 高等学校　7 その他
4 大学

**2** あなたの学年を書いてください。もし、あなたが学生以外なら0と書いてください。

**3** あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

**4** あなたの性別を次の中から選んで書いてください。
1 男　2 女

**5** あなたが本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号を書いてください。

**6** あなたが持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号を書いてください。

**7** これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号を書いてください。

**8** あなたが今月の記事でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

**9** また、今月の記事でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

**10** あなたが買おうと思っているメガドライブのゲームを表4から2つ選び、あてはまる番号を書いてください。

**11** 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

**12** また、攻略してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

**13** あなたの好きなゲームのジャンルを次の番号から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 RPG
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 その他

**14** 今月の本誌を買ってみて価格についてどう思いましたか。番号を選び、書いてください。
1 とても高いと思う。
2 ちょっと高いと思う。
3 ちょうどいい。
4 まあまあ安い。
5 とてもお買い得。

**15** MEGA-CDについてあてはまる番号を選び、書いてください。
1 ぜひ買いたい。
2 買うかどうか検討中。
3 あまり欲しくない。
4 すでに持っている。

**16** 次世代機「セガサターン」についてあてはまる番号を書いてください。
1 ぜひ買いたい。
2 買うかどうか検討中。
3 あまり欲しくない。

**17** メガドライブのパワーアップブースター「スーパー32X」についてあてはまる番号を書いてください。
1 ぜひ買いたい。
2 買うかどうか検討中。
3 あまり欲しくない。

**18** ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、パソコンなどからメガドライブに移植してほしいゲームがあれば次のなかから機種名を数字で選び、タイトルを書いてください。
1 業務用
2 パソコン
3 PCエンジン
4 ファミコン
5 ゲームボーイ
6 セガ・マークIII／マスターシステム
7 ゲームギア
8 スーパーファミコン
9 その他

**19** 業務用やパソコンなどからセガサターンに移植してほしいゲームがあれば、次の番号から機種名を数字で選び、タイトルを書いてください。
1 業務用
2 パソコン
3 ファミコン
4 ゲームボーイ
5 PCエンジン
6 セガ・マークIII／マスターシステム
7 メガドライブ
8 ゲームギア
9 スーパーファミコン
10 その他

**20** 遊んだゲームの感想や、本誌への意見などを書いてください。

**21** ハガキの表の欄に遊んだことのあるゲームを項目別に5段階で評価し、数字で書いてください。
5 非常に良い
4 良い
3 普通
2 やや悪い
1 悪い

キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

熱中度　ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

## ハガキ記入の注意

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…の算用数字を書き込んでください。

●1つのマスに数字を1字のみ書いてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。

●数字はマスからはみ出さないよう注意して書いてください。

●数字の1と4の書き方に注意してください。1は7と間違わないよう上はハネないこと。4は9と間違わないよう4の上をくっつけないこと。

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペン、黒のボールペンか、またはサインペンを使用してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●表1〜表4にある01や、001などの2ケタ以上の数字は、頭の0もきちんと書いてください。

**記入例**

×悪い例
1 [1]　4 [4]　18 [ ][18]

○良い例
1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

メガドライブFAN 12月号 12月号のプレゼントで欲しいもの(　　)ばん

①学校[ ]　②学年[ ]　③年齢[ ]　④性別[ ]

⑤

⑥

⑦

⑧　　1位　2位　3位

⑨　　1位　2位　3位

⑩

⑪

⑫

⑬　　1位　2位　3位

⑭

⑮

⑯

⑰

⑱

⑲

⑳

(キリトリ線)

郵便はがき

50円
切手を
はってください

1 0 5 - □□

東京都港区新橋4−10−7
徳間書店インターメディア
メガドライブFAN
12月号読者プレゼント応募係

(キリトリ線)

□□□-□□

住所

(ふりがな)
氏　名

電話
番号　(　　)

㉑ゲーム成績表

| ゲーム名 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ソニック&ナックルズ | | | | | | |

| ゲーム名 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ロックマンメガワールド | | | | | | |
| スターブレード | | | | | | |

| No. | 表1　今月の記事 |
|---|---|
| 01 | 表紙 |
| 02 | <巻頭特集>バーチャファイター大解剖 |
| 03 | <次世代新作>ワンチャイコネクション |
| 04 | <次世代新作>バーチャルハイドライド |
| 05 | <次世代新作>ゲイルレーサー |
| 06 | <次世代新作>スペースハリアー |
| 07 | <次世代新作>アフターバーナー　コンプリート |
| 08 | <次世代新作>V.R.Deluxe |
| 09 | <次世代新作>スターウォーズ　アーケード |
| 10 | <次世代新作>サイバーブロール |
| 11 | <次世代新作>DOOM |
| 12 | HYPER EXCITING READER'S VOICE |
| 13 | <連載>魔導4コマ月間賞発表 |
| 14 | <センター攻略>ソニック&ナックルズ |
| 15 | HYPER INFORMATION |
| 16 | Monthly Hit Chart/ |
| 17 | MEGADRIVE HISTORY |
| 18 | 魔導物語コミック |
| 19 | <徹底研究>ぷよぷよ通（2） |
| 20 | <続報>LUNAR ETERNAL BLUE |
| 21 | <続報>ストーリー　オブ　トア |
| 22 | HYPER UL-TECH |
| 23 | G·G FAN |
| 24 | COMING SOON サターン&32X |
| 25 | COMING SOON |
| 26 | 新作発売カレンダー |

| No. | 表2　雑誌名 |
|---|---|
| 01 | BEEP／　メガドライブ |
| 02 | THE スーパーファミコン |
| 03 | 電撃スーパーファミコン |
| 04 | ㊙スーパーファミコン |
| 05 | ファミリーコンピュータMagazine |
| 06 | ファミコン通信 |
| 07 | PC Engine FAN |
| 08 | 電撃PCエンジン |
| 09 | 覇王 |
| 10 | GAME BOY Magazine |
| 11 | 必本スーパー／ |
| 12 | ブイ　ジャンプ |
| 13 | パワーゲーマー |
| 14 | GAME·ON |
| 15 | コンプティーク |
| 16 | LOGIN |
| 17 | 電撃王 |
| 18 | MSX FAN |
| 19 | 3DO マガジン |
| 20 | ゲーメスト |
| 21 | ゲーム·遊II |
| 22 | ゲームチャージ |
| 23 | コミックボンボン |
| 24 | コロコロコミック |
| 25 | 週刊少年サンデー |
| 26 | 週刊少年ジャンプ |
| 27 | 週刊少年チャンピオン |
| 28 | 週刊少年マガジン |
| 29 | Game Walker |

| No. | 表3　機種名 |
|---|---|
| 01 | ファミコン（ファミコンタイトラー含む） |
| 02 | ディスクシステム |
| 03 | ツインファミコン |
| 04 | スーパーファミコン |
| 05 | ゲームボーイ |
| 06 | ウルトラ64 |
| 07 | PCエンジン（コアグラフィックスI・II、シャトル含む） |
| 08 | PCエンジンスーパーグラフィックス |
| 09 | CD-ROM²システム |
| 10 | スーパーCD-ROM²システム |
| 11 | PCエンジン DUO／DUO-R／DUO-RX |
| 12 | PCエンジン LT |
| 13 | PCエンジン GT |
| 14 | スーパーシステムカード |
| 15 | アーケードカードDUO／アーケードカードPRO |
| 16 | PC-FX |
| 17 | メガドライブ／メガドライブ2 |
| 18 | MEGA-CD／MEGA-CD2 |
| 19 | ゲームギア |
| 20 | MEGA-JET |
| 21 | ワンダーメガ |
| 22 | TERA DRIVE |
| 23 | スーパー32X |
| 24 | セガサターン |
| 25 | セガマークIII·マスターシステム |
| 26 | MSXシリーズ（MSX,MSX2,MSX2+,MSX2turboR） |
| 27 | PC-9801／PC-8801／PC-9821シリーズ |
| 28 | FM TOWNS／マーティー／マーティー2 |
| 29 | NEO·GEO |
| 30 | NEO·GEO CD |
| 31 | レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック |
| 32 | レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック |
| 33 | 3DO |
| 34 | プレイステーション |
| 35 | DOS／V機 |
| 36 | マッキントッシュ・シリーズ |
| 37 | その他 |
| 38 | 何ももっていない |
| 39 | 特に買いたくない |

| No. | 表4　メガドライブ&MEGA-CD・スーパー32X・セガサターンソフトリスト |
|---|---|
| | **メガドライブ&MEGA-CD** |
| 001 | アイ・オブ・ザ・ビホルダー |
| 002 | アウトランナーズ |
| 003 | アフターハルマゲドン外伝　～魔獣闘将伝エクリプス～ |
| 004 | イチダントアール |
| 005 | VAMPIRE KILLER |
| 006 | V・V |
| 007 | ウイング・コマンダー |
| 008 | ウィンブルドン |
| 009 | ウルヴァリン（仮称） |
| 010 | うる星やつら　ディア　マイ　フレンズ |
| 011 | AX-101 |
| 012 | エイリアン3 |
| 013 | エイリアンソルジャー |
| 014 | エコー・ザ・ドルフィン2 |
| 015 | NBA JAM |
| 016 | NBA JAM トーナメント |
| 017 | NBA JAM トーナメント（MEGA-CD版） |
| 018 | NBAプロバスケットボール'94 |
| 019 | F-117ステルス　オペレーション：ナイトストーム |
| 020 | F1 CIRCUS CD |
| 021 | 仮面ライダーZO |
| 022 | 餓狼伝説2－新たなる闘い－ |
| 023 | 餓狼伝説SPECIAL |
| 024 | キャプテン翼 |
| 025 | キャプテンラング |
| 026 | クレヨンしんちゃん　嵐を呼ぶ園児 |
| 027 | グレイテストヘビーウェイツ |
| 028 | ゲームのかんづめ　Vol.1 |
| 029 | ゲームのかんづめ　Vol.2 |
| 030 | 豪血寺一族 |
| 031 | 魂斗羅～ザ・ハードコア～ |
| 032 | サージングオーラ |
| 033 | サムライスピリッツ |
| 034 | サムライスピリッツ（MEGA-CD版） |
| 035 | Jリーグ　プロストライカー2 |
| 036 | シャイニング・フォースCD |
| 037 | シャドウラン |
| 038 | シャドー・オブ・ザ・ビーストII／獣神の呪縛 |
| 039 | ジュラシック・パーク（MEGA-CD版） |
| 040 | 新創世記　ラグナセンティ |
| 041 | スーパーストリートファイターII |
| 042 | ズールのゆめぼうけん |
| 043 | スター・ウォーズ　レベル・アサルト |
| 044 | STARGATE（仮称） |
| 045 | スターブレード |
| 046 | The Story of Thor～光を継ぐ者～ |
| 047 | SPARKSTER～ロケットナイトアドベンチャーズ2～ |
| 048 | ソウルスター |
| 049 | ソニック&ナックルズ |
| 050 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ3 |
| 051 | 大航海時代II |
| 052 | ダイナマイト　ヘッディー |
| 053 | 大封神伝 |
| 054 | タイムドミネーター |
| 055 | WWFマニア・ツアー |
| 056 | WWFロイヤルランブル |
| 057 | ダブル　スイッチ |
| 058 | ダンジョン・マスターII　スカルキープ |
| 059 | タントア～ル |
| 060 | チャックロックII |
| 061 | チャンピオンズワールドクラスサッカー |
| 062 | テクモスーパーNBAバスケットボール |
| 063 | TECMO SUPER BOWL II Special Edition |
| 064 | デモリションマン |
| 065 | テレビアニメ　スラムダンク（仮称） |
| 066 | TOMCAT ALLEY－トムキャットアレイ－ |
| 067 | トムとジェリー |
| 068 | ドラゴンズ・レア |
| 069 | ドラゴンスレイヤー　英雄伝説 |
| 070 | ドラゴンスレイヤー　英雄伝説II |
| 071 | ドラゴンボールZ　武勇烈伝 |
| 072 | ナイジェルマンセル・インディカー |
| 073 | 信長の野望　覇王伝　MEGA-CD版 |
| 074 | V.R.（バーチャレーシング） |
| 075 | ハイブリッド・フロント |
| 076 | ハイムドール |
| 077 | 爆伝－アンバランスゾーン－ |
| 078 | バトルコープス |
| 079 | BATTLE FANTASY |
| 080 | パノラマ　コットン |
| 081 | PULSEMAN（パルスマン） |
| 082 | 美少女戦士セーラームーン |
| 083 | ファンタシースター　復刻版 |
| 084 | FIFA　インターナショナルサッカー |
| 085 | FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993<br>HEAVENLY SYMPHONY |
| 086 | ぷよぷよ通（2） |
| 087 | プライズ　ファイター |
| 088 | ベア・ナックルIII |
| 089 | ぽっぷるメイル |
| 090 | 魔導物語I |
| 091 | マルチプレー・ベースボール（仮称） |
| 092 | ミーナ　in　ワンダーランド |
| 093 | ミッキーとミニー　マジカルアドベンチャー2 |
| 094 | モータルコンバット |
| 095 | モータルコンバット　完全版 |
| 096 | モータルコンバットII　究極神拳 |
| 097 | モンスタートラック |
| 098 | モンスターワールドIV |
| 099 | 幽☆遊☆白書～魔強統一戦～ |
| 100 | ライオン・キング |
| 101 | ラングリッサーII |
| 102 | リーサルエンフォーサーズII　ザ・ウェスタン |
| 103 | リスター・ザ・シューティングスター |
| 104 | LUNAR ETERNAL BLUE |
| 105 | ロードス島戦記～英雄戦争～ |
| 106 | ロードモナーク～とことん戦闘伝説～ |
| 107 | ロックマンメガワールド |
| 108 | ロボコップ対ターミネーター |
| | **スーパー32X** |
| 109 | アフターバーナー　コンプリート |
| 110 | KIDS ON SITE（仮称） |
| 111 | CORPSE KILLER（仮称） |
| 112 | GOLF MAGAZINE PRESENTS<br>36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES |
| 113 | サージカルストライクCD（仮称） |
| 114 | サイバーブロール |
| 115 | 三國志IV |
| 116 | シャドー・オブ・アトランティスCD（仮称） |
| 117 | スーパーモトクロス（仮称） |
| 118 | SUPREME WARRIOR（仮称） |
| 119 | スターウォーズ　アーケード |
| 120 | ステラーアサルト |
| 121 | スペースハリアー |
| 122 | SLAM CITY（仮称） |
| 123 | TEMPO |
| 124 | DOOM　－ドゥーム－ |
| 125 | バーチャレーシング　デラックス |
| 126 | ファーレンハイトCD（仮称） |
| 127 | MOTHER BASE（仮称） |
| 128 | メタルヘッド |
| | **セガサターン** |
| 129 | アイスホッケー（仮称） |
| 130 | アローン・イン・ザ・ダーク2 |
| 131 | 囲碁（仮称） |
| 132 | 11th Hour |
| 133 | ウイングアームズ（仮称） |
| 134 | A．IV． |
| 135 | エコー・ザ・ドルフィン・サターン（仮称） |
| 136 | 柿木将棋サターン（仮称） |
| 137 | Quo Vadis |
| 138 | グランレーサー（仮称） |
| 139 | グレイテストナイン |
| 140 | クロックワーク　ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～ |
| 141 | 慶応遊撃隊2（仮称） |
| 142 | ゲイルレーサー |
| 143 | ゲームの達人 |
| 144 | GOTHA～イスマイリア戦役～ |
| 145 | コットン2 |
| 146 | サイドポケット（仮称） |
| 147 | 三國志IV |
| 148 | シムシティ2000 |
| 149 | 上海　万里の長城 |
| 150 | 重装機兵レイノス2（仮称） |
| 151 | 新・忍伝 |
| 152 | 真説・夢見館　扉の奥に誰かが… |
| 153 | SUPER301 SQ（仮称） |
| 154 | スーパーリアル麻雀PV |
| 155 | スターケイド |
| 156 | STEAMGEAR MASH～スチームギア・マッシュ～ |
| 157 | ～制服伝説～プリティファイターX（仮称） |
| 158 | ゼロヨンチャンプSpecial（仮称） |
| 159 | ダービースタリオン　サターン（仮称） |
| 160 | ダイダロス |
| 161 | ダイナミックファンタジー（仮称） |
| 162 | TAMA |
| 163 | デイトナUSA |
| 164 | トムキャットアレイ・サターン（仮称） |
| 165 | バーチャテニス（仮称） |
| 166 | バーチャ・ハングオン（仮称） |
| 167 | バーチャファイター |
| 168 | バーチャファイター2 |
| 169 | Virtual HYDLIDE（仮称） |
| 170 | バーチャレーシング　サターン（仮称） |
| 171 | Hard Core |
| 172 | ハイパーダービー |
| 173 | HOUSING |
| 174 | HOUSING CATALOG |
| 175 | BUG／（仮称） |
| 176 | バスケットボール・サターン（仮称） |
| 177 | バミューダトライアングル（仮称） |
| 178 | パンツァードラグーン |
| 179 | VAN BATTLE |
| 180 | ビクトリーゴール |
| 181 | 必殺パチンコレクション |
| 182 | ピンボール　アリーナ |
| 183 | ファイヤープロレスリング IN サターン（仮称） |
| 184 | ファンタジーアース（仮称） |
| 185 | V．R麻雀（仮称） |
| 186 | ブルーシード |
| 187 | 4Dボクシング（仮称） |
| 188 | PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～ |
| 189 | 本格派四人打麻雀ゲーム　プロ麻雀「極」（仮称） |
| 190 | 麻雀（仮称） |
| 191 | 麻雀悟空　天竺 |
| 192 | 麻雀ムサシ（仮称） |
| 193 | 魔法騎士（マジックナイト）レイアース |
| 194 | マスターズ（仮称） |
| 195 | MYST（ミスト） |
| 196 | メタルファイターMIKU（仮称） |
| 197 | USドラッグチャンプ（仮称） |
| 198 | RAMPO |
| 199 | RAYMAN |
| 200 | RACE DRIVIN' |
| 201 | リグロードサーガ（仮称） |
| 202 | ルクソー・カジノ（仮称） |
| 203 | WanChai Connection |

# 魔導物語　ドラコの野望 篇　第5回

今回は、バーチャやなアルルたちで対戦だ!!　準備はいいか!?　それじゃ魔導ファイト、READY GO!!(笑)




ここまひ先生への励ましのお便りや、イラスト。そして、まんが『魔導物語』へのご意見、ご感想をお送り下さい。

あて先は　〒105　東京都港区新橋4-10-7　魔導ファンレター　サターンFAN

まんが『魔導物語』はメガドライブＦＡＮ、ファミリーコンピュータMagazine、PCエンジンファンの3誌で同時連載中です！！




結局はこうなる運命なのか、ドラコよ!?
あ～あ、いつになったらお家の再建ができるのやら。

 CG制作／はたＰ（赤い靴くらぶ）
※CGは独自に制作したものです。

▶セーブするよ

# 徹底研究

## 前作から2年。あの「ぷよぷよ」の続編がついに登場




今再び、伝説（？）のぷよたちが帰ってきた…。『ぷよぷよ通』では容量が前作の4メガから4倍の16メガに増えて、あらゆる面が大幅にグレードアップ。登場する敵キャラクタ、サンプリング音、そのほかどれをとっても前作を凌駕するデキに仕上がっている。今回は前作からの変更点を中心に徹底研究だ！

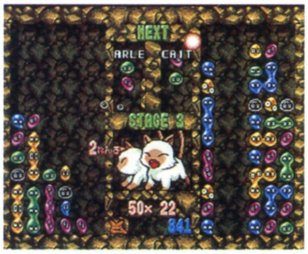
| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | 12月2日 | ジャンル | パズル |
| メーカー名 | コンパイル | 継続機能 | コンティニュー |
| 予定価格 | 6800円（税別） | その他の機能 | 2人同時プレイ可 |
| メディア（容量） | ROM（16Mbit） | 現在の開発状況 | 100％ |

## 4倍の容量を使用して、あらゆる面でグレードアップ

一昨年の12月に発売された、あの『ぷよぷよ』の続編がいよいよ登場。前作はかわいいキャラクタ、奥の深い対人戦で一躍話題になり、あらゆる機種に移植されたという、異例のパズルゲームとして有名。

今回入手した『ぷよぷよ通』のサンプルロムは、ほとんど完成に近いバージョン。アーケード版が9月に登場したことを考えると、前作同様、驚異のスピード移植となる。年末に家で『ぷよぷよ通』が遊べるのは、メガドライブユーザーだけの特権だ。

⬇登場する敵はどれもかわいらしい奴ばかり。これも人気の要因の1つ

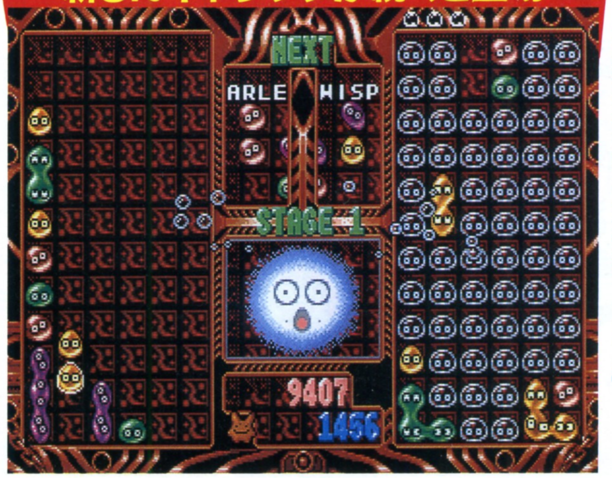






⬆残念ながら今回は「とことんぷよぷよ」はなくなってしまった

### 新しいキャラクタが続々と登場




⬅キャラクタの元ネタはMSX、PC9801シリーズで発売されている『魔導物語1-2-3』



# 4大新テクニックを紹介! バトルはますますヒートアップ

『通』になってもゲームの基本的なルールはほとんど変わっていない。しかし、戦いがより熱く、より面白くなるようにさまざまなテクニックが追加されている。ここではゲームの勝敗に大きく影響すると思われる、4つの新テクニックを詳しく紹介しよう。




⬆送り込めるおじゃまぷよ数は得点で決まる

## 1 次の次のぷよが見える

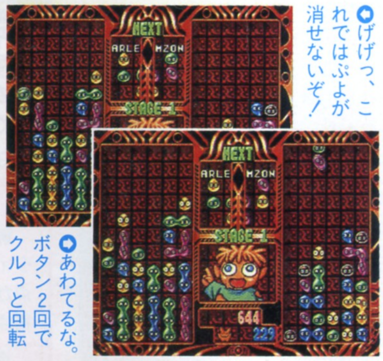
前作でも次に落ちてくるぷよは画面中に表示されたが、『通』では2つ先のぷよまで表示されるようになった。つねに2つ先のぷよを把握しておくことが勝利の秘訣だ。

⬇⬇次の次のぷよが見えることで戦略的要素がアップ




## 3 クイックターンで一安心

前作ではタテ1列分のスペースでは、ぷよを回転させることができなかった。しかし『通』ではボタンを2回押すことで、上下のぷよが入れ替わるように変更された。

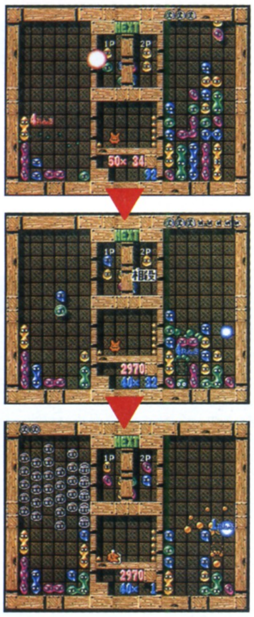


⬇げげっ、これではぷよが消せないぞ!

⬆あわてるな。ボタン2回でクルっと回転

## 2 相殺しておじゃまぷよを打ち消せ!

相殺とは、相手からおじゃまぷよが送り込まれてくる間に、こちらもおじゃまぷよを送り込むことで、同数のおじゃまぷよが打ち消し合う現象のことをいう。例えば、1P側が5連鎖を完成させても、2P側が相手のおじゃまぷよが落ちてくる前に6連鎖を完成させれば、5連鎖分のおじゃまぷよを打ち消した上に、1連鎖多く作った分のおじゃまぷよを相手に送り込むことができるというわけだ。



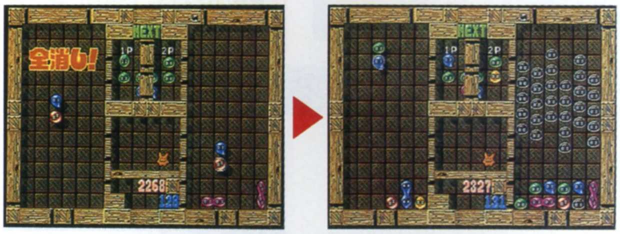
⬇おじゃまぷよ同士が打ち消し合う。相殺の文字に注目!

5連鎖で勝てる時代は終わったのだ




## 4 全消しボーナスで一気に有利に

全消しとは、画面中のぷよをすべて消した状態にすることだ。前作では「とことんぷよぷよ」のみ、全消しに成功するとボーナス得点が入ったが、対戦などでは意味がなかった。しかし『通』では全消しに成功すると、画面に、全消しの文字が表示され、その間にぷよを消せば、大量のおじゃまぷよを相手に送り込めるようになった。運の要素が強いものの、機会があればレッツチャレンジ!

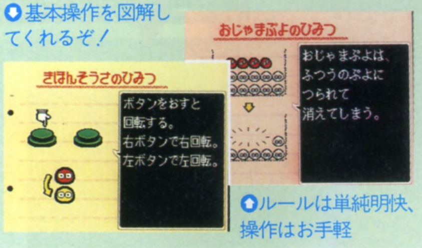



⬆全消し成功、こうなればしめたもの。ぷよを4つつなげるだけで、大量のおじゃまぷよを相手に送り込むことができるのだ

### 基本操作は前作同様

基本操作&ルールは『通』になっても変化なし。画面上部から落下してくるぷよを回転させて、同色のぷよを4つ以上つなげて消していくのだ。ぷよを消したために、上からスライドして落ちてきたぷよが、再び4つ以上つながることを連鎖といい、相手に大量のおじゃまぷよを送ることが可能。

⬇基本操作を図解してくれるぞ!



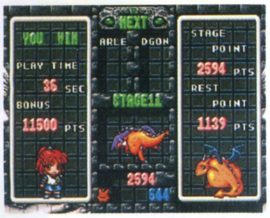

⬆ルールは単純明快、操作はお手軽

次ページからは各モードの徹底研究だ!



# ひとりでぷよぷよ 経験を積んで次のレベルをめざせ！

今回新たに採用されたのが、レベルアップシステム。これは得点（経験値）が、あらかじめ設定されている点数に達すると、次のレベルに進むことができるというもの。各レベルには敵が数名登場するが、まだ倒していない敵が残っていても、規定点数に達した場合は残りの敵とは戦わなくてもよい。そのため、登場する敵は32体だが、実際に戦う敵の数は約10〜13体ぐらいになる。当然、高得点を取って進めば進むほど、戦う敵の数は少なくなるが、最低でも8体とは戦わなければならない。



主人公アルルの勝利




### EXP.

現在の得点（経験値）。連鎖やタイムボーナスなどで稼いだ得点が、そのまま経験値となる。得点＝経験値と考えよう。

### NEXT

次のレベルに進むための規定点数。別に無理して得点を稼がなくても簡単に突破できる。まずは敵に勝つことが先決。

### REST

次のレベルに進むためには、あとここに表示されている点数を稼げばよい。サクッと稼いでさっさと次のレベルに進もう。

## 規定点数を満たそう

得点が規定点数を越えた場合、その越えた点数は、さらに次のレベルをクリアするための得点に繰り越される。高得点を取れば取るほど、次のレベルクリアが容易になるというわけだが、一気に2つ先のレベルに進むことはできない。



規定点数は15000



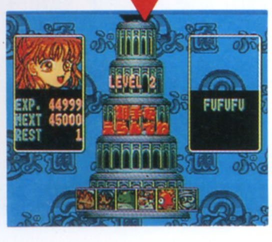
10連鎖完成。これで一気に高得点を稼いだぞ！



65535点稼いだ



大量連鎖完成



次のレベルまで1点だ

## ×999への道は険し！

高得点を取るために最も有効な方法は、大きな連鎖を作ること。右の表は4つのぷよがつながって連鎖した場合の倍率表だ。3連鎖時にぷよが5つつながって消えたときの倍率は、50×26となるように、ぷよが5つ以上つながって消えた場合は、多少誤差が出るので、あくまでも目安として見てもらいたい。

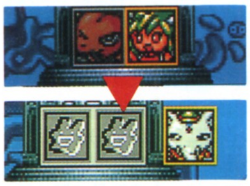


夢の15連鎖まではまだまだ

| 連鎖の倍率 | |
|---|---|
| 1連鎖 | 40× 4 |
| 2連鎖 | 40×20 |
| 3連鎖 | 40×24 |
| 4連鎖 | 40×32 |
| 5連鎖 | 40×48 |
| 6連鎖 | 40×96 |
| 7連鎖 | 40×160 |
| 8連鎖 | 40×240 |
| 9連鎖 | 40×320 |
| 10連鎖 | 40×480 |
| 11連鎖 | 40×600 |
| 12連鎖 | 40×700 |
| 13連鎖 | 40×800 |
| 14連鎖 | 40×900 |
| 15連鎖 | 40×999 |

## 点数が足りないときは…

現レベルの敵をすべて倒しても規定点数に足らない場合は、新たな敵が登場する。その敵を倒して規定点数に達すればレベルクリア、倒しても得点が足りないときはバッドエンディングとなる。

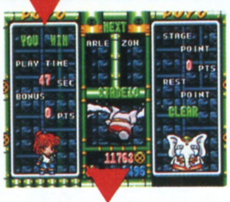


横側にぞう大魔王が現れたゾウ

## 新たなキャラが出現

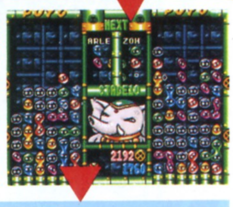



ぷよを置くと地面がゆれるパワフルなゾウ。強敵だが、落ち着いて戦えば勝つことは難しくない



よしっ、規定点数に達したぞ。次のレベルにレッツゴー！

次のレベルへ



苦労して倒しても、得点が足りないとまたやり直しだ

エンディング（ニセモノ）

# キャラクタは一気に倍増！ 32体と塔で決戦

ゲームの舞台になるのは6階建ての塔。各階（レベル）には、数名の敵が待ち構えており、合計32体の敵が登場する。当然、上の階に進むほど、敵は強く、ぷよの落下スピードは速くなっていく。



相手を選択しよう



戦う前に敵のプロフィール（？）が紹介される。なかなか笑えるぞ！




## NEW 1 ぷよの色数に注意

ゲームに出現するぷよの色数は全5種類。「ひとりでぷよぷよ」のときは、レベル1～2は4色、レベル3以上は5色のぷよが出現する。「ふたりでぷよぷよ」のときは、3～5色のぷよが出現するように設定可能。



4色しかないぞ



レベル3以上は5色でバトル

## LEVEL 1 我ら最弱？ 八部衆

レベル1に登場する敵は全部で8人。スケルトンーTとスキヤポデス以外は全員新キャラだ。各キャラクタにはそれぞれ個性があり、ぷよの積みかたに特徴が見られる。スケルトンーTはあいかわらずぷよを回転させることができないなど、敵もたいして強くない。ぷよの色数も4色なので、10連鎖以上の大連鎖を練習するにはもってこいといえよう。

スケルトンーT






こいつに負けるとかなり屈辱だ

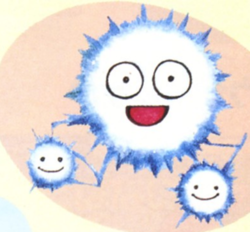
実はピョンピョンと跳ねている




のみ




ウィル・オー・ウィスプ



ミニゾンビ



トリオ・ザ・バンシー

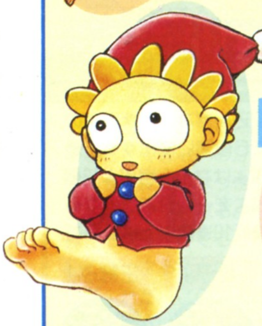


バロメッツ



ももも





スキヤポデス

## LEVEL 2 歌え！ 六歌仙

レベル2では、カエルやネコから人魚、ミイラ男など多種多様な敵が登場する。強さのほうはまだまだたいしたことないが、ぷよの色数が4色ということもあって、偶然、3～4連鎖を完成させることもある。レベル2だからといって甘くみていると痛い目に遭うので、気を引き締めていこう。





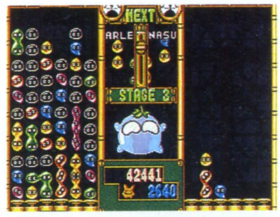


## NEW 2 乱入も可能

『通』ではなんと乱入もできるようになった。もちろん対人戦が終わると、CPU戦が再開される。あまり意味はないけど、たまには乱入気分を味わってみるのもいいのでは？




よしっ乱入だ！




ピンチのときは乱入して回避

## LEVEL 3 5人そろって 五人囃子

いよいよレベル3。ナスグレイブやさそりまん、ハーピーと陽気なキャラが多いのが印象的。ハーピーが、ぷよを端から積んでいくという戦法も健在。新キャラの2人もなかなかイカした奴らだ。




歌のほうも前作から成長していないようだ




## LEVEL 4 死天王……じゃなくて四天王

妖しさ爆発のすけとうだらを筆頭にウィッチ、新キャラ2人の合計4人。それにしてもすけとうだらが四天王になっているとは…。ぷよの積みかたがいいかげんなところも変わっていないのに（笑）。




## NEW 3 屈辱の予告ぷよ

おじゃまぷよはフィールドに落ちてくるまでの間、画面上部に表示されている。これを予告ぷよといい、送り込んだおじゃまぷよの量によって6段階に変化する。最高の王冠ぷよはなんと岩ぷよ13個分。王冠ぷよを一目見ようとするだけでも最低10連鎖以上は必要だ。



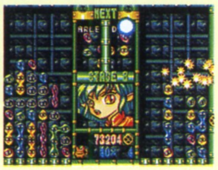
## LEVEL 5 なぜか側近'Z

レベル5はドラコとミノタウロスの2人組。前作ではやられ役という悲しい立場に置かれていたドラコが、パワーアップして登場。きっとあまりの弱さ&ユーザーの人気+開発者の愛によって、ここまで出世したのであろう（推測）。









⇨今回はレベルが変わるごとに背景も変化するのだ

## NEW 6 キャラの表情も豊富

画面中央に表示されている敵の表情は、各キャラの心情をうまく表現している。グラフィックは平静、勝利、敗北、ぷよが積み上がって今にも負けそうな状態のときの4パターン。さらに、負けたときは一言しゃべってくれる。なかなかいい味を出しているぞ。







⇨声が聞こえてきそう




⇨焦りまくっている



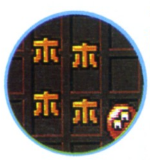

⇨悔しがる姿もステキ

## NEW 4 ぷよの消えかたに注目

ゲームに熱中しているとつい見落としがちだが、キャラクタによってぷよの消えかたが違うのだ。ハーピーは音譜に、うろこさかなびとは泡に、サムライモールはぷよをまっぷたつに斬るというように、非常に凝った消えかたをする。ほかにもいろいろな種類があるので、新しいキャラクタと戦うときは、つねにぷよに注目しておこう。



⇨まっぷたつに斬られるなんて、ぷよって悲惨だなぁ



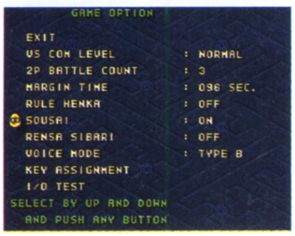
⇨これはもちろんルルー。性格がよく現れている



⇨サタンがぷよを消したときはカーバンクルに変化

## NEW 5 オプション機能も充実

オプション機能では難易度、相殺のON・OFF、サウンドテストなどさまざまな設定が可能。また、ルール変化という少し変わった機能もある。これはおじゃまぷよ→得点ぷよ→かたぷよというように、ステージごとに降ってくるおじゃまぷよが変化するのだ。




⇧どんな設定にして遊ぼうかな？

## LEVEL 6 高飛車3人衆

最後は自称最強を唱える3人衆が相手だ。レベル6のみ規定点数などは一切関係ナシ。純粋に相手を倒せばクリア。また、サタンと戦うときにある条件を満たしていると、普段と少し違った姿で出現するらしい…。









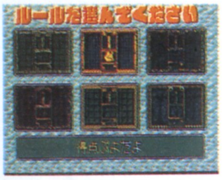

## 謎のフロアボスが登場

ゲーム中、めったにお目にかかることができないのが、右の4体のキャラクタ。はっきりいって、エンディングを見るよりも難しい。普通にプレイしてると規定点数が足りなくなることは、まずないからだ。ただ、この中で比較的、出現させやすいのはぞう大魔王。レベル5の2人を2万点以下で倒せるようになれば、見られるかも…。



# ふたりでぷよぷよ　ぷよ道とは対人戦と見つけたり

『ぷよぷよ通』の醍醐味は何といっても対人戦に尽きる。友人を打ち負かしたときの爽快感はCPUとは比べものにならない。つねに、つねに対人戦で腕を磨き続けることが上達への近道なのだ。

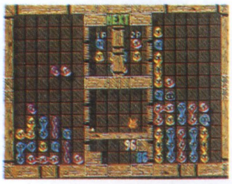



6つのモードの中から選択できる。ウ〜、悩むなあ

## モードは一気に6種類に増加

「ふたりでぷよぷよ」には全部で6種類のモードが用意されている。この中で特に注目したいのが、エディットモード。ゲームのルールをプレイヤーの好みに設定することができるのだ。

### ふつうのルールだよ

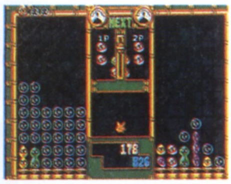


対戦は3本勝負。設定で変更もできる

その名のとおり普通に対戦する。前作の「ふたりでぷよぷよ」にあたるモードだ。友人たちと対戦するときは、このモードがメインになるだろう。練習あるのみ。

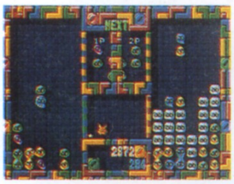
### 得点ぷよぷよだよ

おじゃまぷよの種類は、消すと点数が入る得点ぷよ。透明で丸い形をしているのが特徴。得点ぷよを消しながら連鎖をすると、一気に大逆転ということもありえる。



これが初登場の得点ぷよ。まっ、丸い

### かたぷよだよ

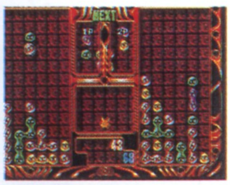


おじゃまぷよが凍っているのだ

四角い氷のような形をしているのがかたぷよ。見るからに固そうだ。これを消すためには、隣接しているぷよを2回消さなければならない。上級者向けのモード。

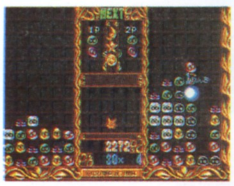
### 6こ消しだよ

同色のぷよが6つ以上つながらないと消えないモード。6つもつなげないといけないので、連鎖をするにも一苦労だ。慣れないうちはかなりとまどうに違いない。



当然だけど4つ以上つながってます

### 2こ消しだよ



ぷよがつながることはないのだ

同色のぷよが2つつながっただけで消えてしまう。これではぷよを消すなというほうが難しい。通常の対戦に疲れたときに、気分転換のつもりでプレイしてみては？

### えでぃっとだよ

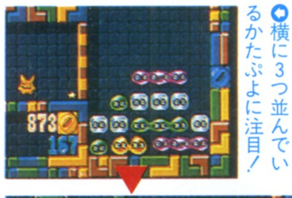
ゲームのルールを簡単に設定することができる。ぷよが1個で消えてしまうというような無茶なルールにすることも可能だ。独自のルールを作ってぷよぷよバトルだ。



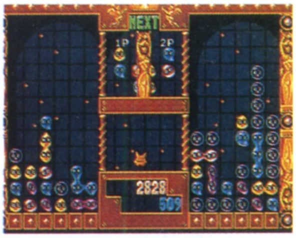
まずはルールをつくってみよう

## 得点ぷよとかたぷよの特徴とは？

今回、初登場となるおじゃまぷよに得点ぷよとかたぷよがある。得点ぷよは、消せば得点が入るので、通常より多くのおじゃまぷよを送ることが可能。かたぷよは消すのが大変なので、2〜3連鎖をくらっただけでも復活が困難。



横に3つ並んでいるかたぷよに注目！



得点ぷよをどんどん消して、おじゃまぷよを送り込め！



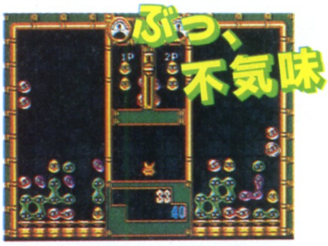
隣接している紫ぷよを消しても、通常のおじゃまぷよに変わるだけ

## エディットモードでルールを作成

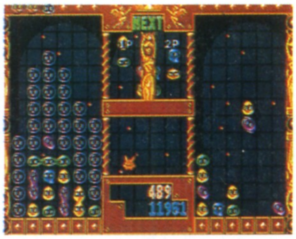
自由に設定できる項目は下の7種類。かなり細かくルールを設定できるが、極端な設定にした場合ははっきりいってゲームにならない。まずはそんなに真剣にならずに、気楽に作ってみよう。



ただいまルール作成中。どんなルールにしようかな




ここまで奇妙にぷよがつながると、何だか気持ちが悪い

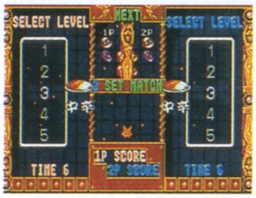


2連鎖をしただけなのに、こんなにおじゃまぷよが送れるとは…

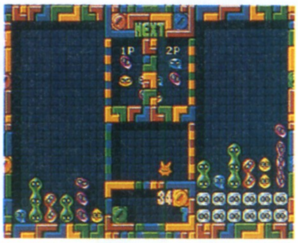
| | |
|---|---|
| ルールをコピーする | あらかじめ登録されている14のルールの中から、気に入ったものを選択 |
| ぷよはいくつで消えるか | ぷよをいくつつなげると消えるかを設定。最大は72というとんでもない数 |
| おじゃまを1つ降らせる点 | おじゃまぷよを1つ降らせる点数を10〜250点の範囲の中から設定する |
| おじゃまを消したときの点 | おじゃまぷよを消したときの点数を0〜250点の範囲の中から設定する |
| おじゃまぷよのかたさ | おじゃまぷよの固さをふつう、かたい1、かたい2の3種類から選択する |
| 連鎖の倍率の上がりかた | 連鎖したときの倍率の上がりかたを4タイプの中から選択する |
| 全消しで降らせる個数 | 全消ししたときに送り込むおじゃまぷよを0〜250の範囲の中から設定 |

## 「ぷよ通」の基本は中辛

ハンデは激甘～激辛までの5段階。ハンデの内容は綿密に調整されたので、バランスはかなりよくなっている。前作は対戦といえば激甘が基本だったが、今回は中辛。出現するぷよが激甘は3色、中辛は4色に変更されたからだ。


中辛でいざ勝負！

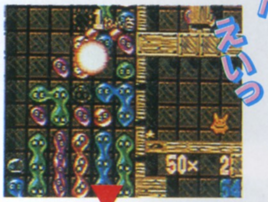

ぷよが3色しか出現しないので、簡単に連鎖を組むことができる


辛口VS激辛のハンデ戦、2P側が激辛なのはいうまでもない

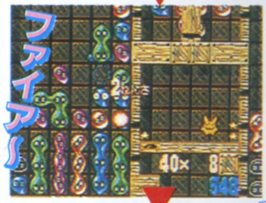
| | |
|---|---|
| 激甘 | ぷよが3色しか出現しない。連鎖ができない初心者は激甘を選択しよう |
| 甘口 | ぷよは3色しか出現しないが、最初に2段分のおじゃまぷよが降ってくる |
| 中辛 | 出現するぷよは4色。たいていの人は対戦では、中辛を選択するはず |
| 辛口 | ぷよが5色出現する。4色なんて少なすぎるという人は、迷わず辛口 |
| 激辛 | ぷよ5色＋おじゃまぷよ2段分。俺様は最強という人には激辛を勧めよう |

## 連鎖時のサンプリングが増加

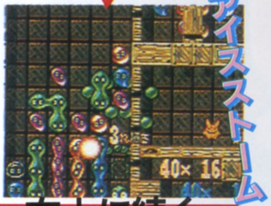
アルルのサンプリングが一気に豪華になった。今回は7連鎖を完成させないと、あの「ばよえ～ん」を聞くことができない。当然、2P側（敵）に連鎖されたときのサンプリングも7種類に増えている。



連鎖のスタート



まずは2連鎖

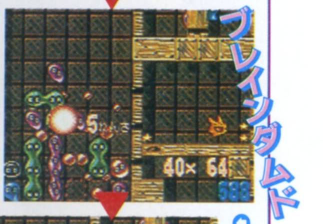


よし、3連鎖

右上に続く



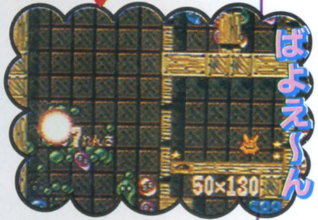
4連鎖なんて楽勝さ



ん、新たな掛け声だ



ジュ、ジュゲム？



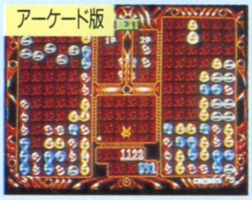
7連鎖目でようやくばよえ～んが聞けたぞ！

## こんな細かいところをチェック

『通』では容量が増えたということもあって、新システムや数多くのモードなど、さまざまな新要素が盛り込まれた。一見、そういった大きな変更点に目を奪われがちだが、ゲームには直接関係ない部分にもかなり力が入っていることを見落としてはならない。ここではそういった細かな点にスポットを当ててみた。

### アーケード版との違いは？

最大の相違点はアーケード版では4人同時プレイが可能なこと。それ以外の点はほぼ完全移植。むしろメガドライブ版のほうがさまざまな設定が可能なので、お得な気分。



異なる点を見つけるのが難しいぐらいだ

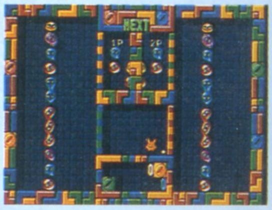
### ぷよ&カーバンクル

密かに主人公の座を狙っていると思われるぷよ&カーバンクルの動作にも磨きがかかった。ここで紹介しているものはほんの一部。たまにはゲームのことを忘れて眺めてみては。




### 同時に積みあがると…

前作ではぷよが同時に積みあがるとなぜか2P側の勝利という結果になった。しかし、こんな理不尽な負け方は納得いかないという声が届いたのか、引き分け制が導入された。


勝者はどっちだ？



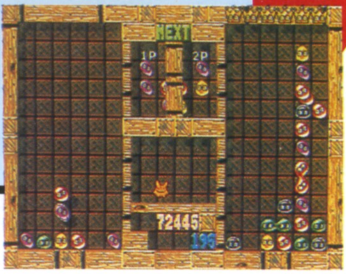
両者ともばたんきゅ～。もう1度勝負して、決着をつけよう

### ぷよ永久回転

ぷよの落下スピードが遅いときに可能な技がコレ。なんとぷよが永久に落ちてこないのだ。しかもやりかたは簡単。タテ1列分のせまいスペースでボタンを連打するだけでOK。ただ、『通』ではおじゃまぷよが相殺されるので、実戦では役に立たない。連射パッドのボタンを固定して連鎖の練習にでも使ってみよう。ちなみにCPU戦ではレベル1のみ可能。


おりゃ～と気合を入れて連打開始

注目


げげっ、まだ回っているよ！

# 続報

発売直前！　気になるゲーム・システムを総まとめだ!!




今回はまとめの意味をこめて、もう一度コマンド関係を完全整理！　そして、連載マンガ「るなてぃっくパレード」もついに完結。見逃すなよ！

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | 12月22日 | ジャンル | RPG |
| メーカー名 | ゲーム アーツ | 継続機能 | バックアップメモリ |
| 予定価格 | 9800円（税別） | その他の機能 | ―――――― |
| メディア(容量) | CD-ROM | 現在の開発状況 | 95%（10月27日現在） |

## るなてぃっくパレード

画・船戸明里
原案・重馬 敬

## 涙（ウソ）の最終回



## 基本的な命令類
# フィールドで使えるコマンド

フィールド画面で使えるコマンドは、パーティのものとルビィのものの2種類ある。このうちパーティのコマンドは、おもに各キャラの状態管理に使う。まずは、その辺りから詳しく解説していこう。

| | |
|---|---|
| 魔法 | 各キャラクタのフィールド用の魔法を使う |
| 装備 | 手持ちのアイテムや武器を装備したり、外したりする |
| 道具 | フィールド上で有効な、回復アイテムなどを使う |
| 強さ | 各キャラクタのステータスを、調べることができる |

## 魔法　おもに回復系の魔法を使う

この「魔法」コマンドは、各メンバーの魔法を使うコマンドだ。これを選択すると、そのキャラクタが使える魔法の一覧が、アイコンとともに表示される。おもに使える魔法は回復系のもので、パーティのヒットポイントや体調の回復などができるぞ。



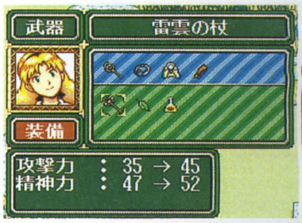

一覧メニューで、カーソルを合わせて魔法のアイコンを選ぼう




そして、対象物をカーソルで指定すればＯＫ。はいよ、一丁あがりっ

## 装備　武器やアイテムを装備する

「装備」では、キャラクタが持っているアイテムや武器を装備することが可能。これを選択すると、キャラの持っているアイテムを表示。装備できるものだったらその効果も数値で表示されるのだ。




アイテムをカーソルで選んで…




ちゃんと装備できたかな？

## 道具　アイテムを使う

「道具」は、パーティが持っている道具を使うコマンドだ。これも各キャラの持ち物を一覧表示。そのときに、使えるものと使えないものがひと目でわかるようになっている。しかも、使えるアイテムであれば、その効果がメッセージで表示されるのでわかりやすい。




フィールド上のメニューを開く。アイテム使用は「道具」コマンドで




パーティ内の誰かにアイテムを渡したり、捨てることもできるぞ

## 欄外情報

■ここだけの話だが、この『LUNARII』、初回限定版にだけ特別にシングルCDがおまけされるぞ。レミーナの未収録曲と、声優さんの対談が入っているとのこと。コレクターは買わなきゃね



## パーティの状態を管理
# ルビィの役立ちコマンド

ルビィが使うのは、前作のナルのものを大幅にパワーアップした、さらに細かいパーティの状態を管理するためのコマンドだ。重要な道具を保管したり、魔法の力をレベルアップさせたり、戦いにおける作戦などを管理するなど、とても大切なコマンドなのだ。

| | |
|---|---|
| 道具 | パーティの道具を預けることができる |
| 魔力 | 各キャラの、魔法をレベルアップさせる |
| 作戦 | 戦闘時のパーティの行動を設定できる |
| システム | データのセーブ・ロードができる |

## 魔力　魔法をレベルアップさせる

この「魔力」コマンドは、各キャラの魔法をレベルアップさせるときに使う。『LUNARII』では、敵から得た魔法力をためておけば各キャラの魔法を強くすることができるのだ。しかも、どの魔法をレベルアップさせるかは、自由に選択できるぞ。



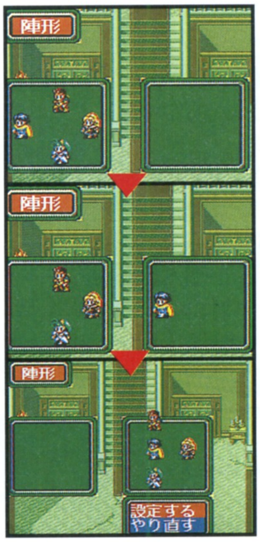

一定の経験値がたまったら、魔法をレベルアップさせておこう




わーい、わーい♡　新しい魔法が使えるようになったよ。ラッキー

## 作戦　陣形や作戦を設定・記憶する

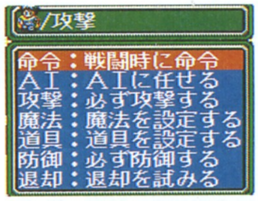
前作と『II』での大きな戦闘システムの違いが、この「作戦」コマンドに表れている。この「作戦」コマンドを選択すると、戦闘時におけるパーティ内のキャラクタの配置を決めることができる「陣形」コマンドや、戦闘時、どのキャラクタにどういう動きをさせるかを、あらかじめ設定しておける「作戦」コマンドなどが使える。



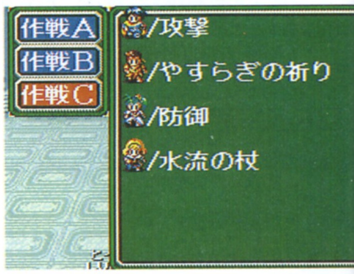

左のウインドウがもとの陣形。それを右のウインドウへ移しかえながら、キャラクタの並べ方を決めればでき上がり！

### 3種類の作戦を記憶する

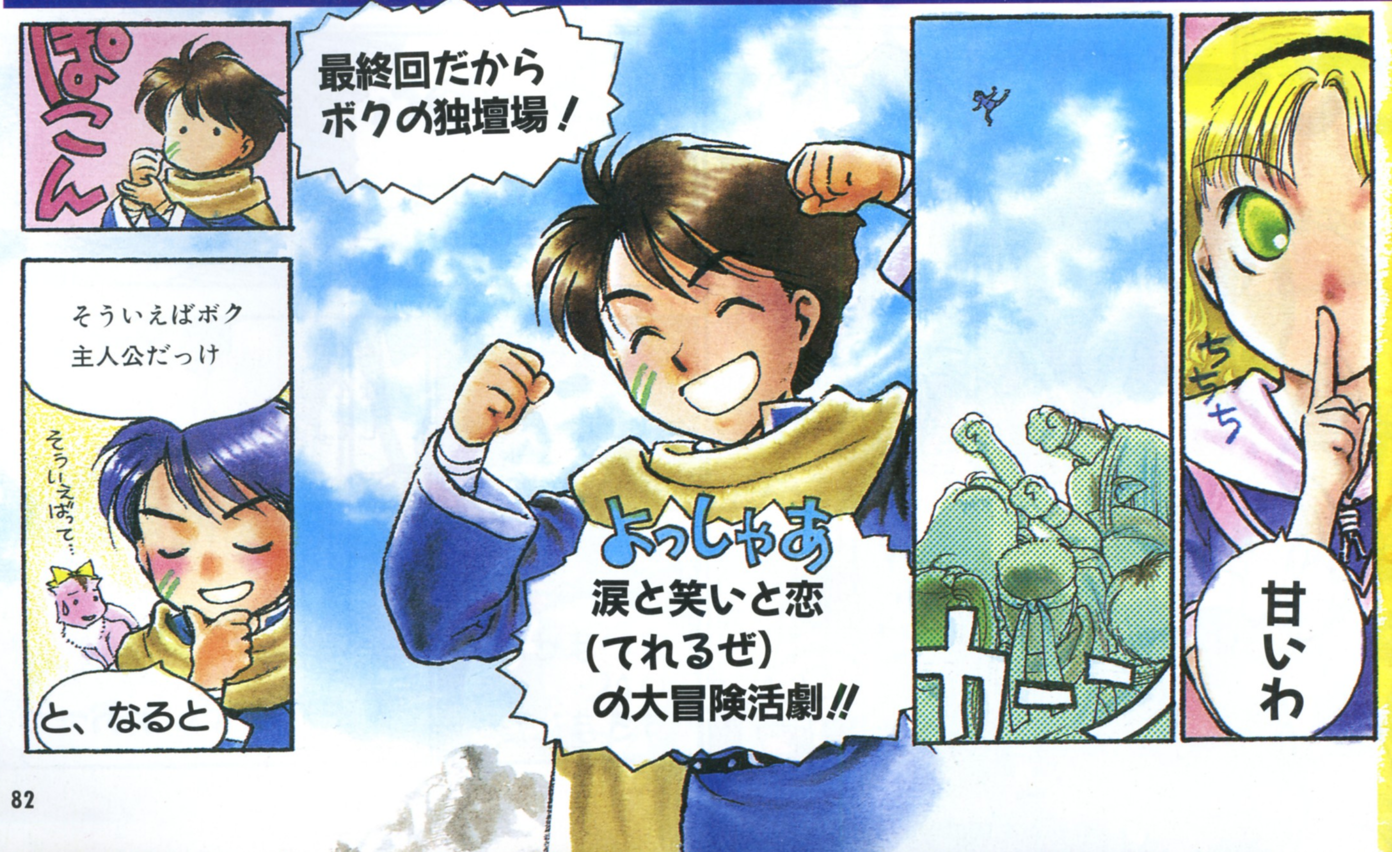
「作戦」コマンドを選ぶと、さらに「記憶」と「陣形」という2つのコマンドが選べる。この「記憶」コマンドは、3種類の作戦を記憶することが可能。戦闘時に作戦を入力するわずらわしさから解放される。また「陣形」コマンドの設定と記憶も同時にできるのだ。




各キャラの戦闘中の動きを細かく設定する




「記憶」ファイルには、3つまで作戦を書き込むことができる



## 見やすく便利な お店でのコマンド

今回の『LUNARII』では、お店での買い物画面が非常に見やすくなった。アイテムの売買が行われることには変更はないが、ビジュアル的な面で変更があった。

前作と比較すると、アイコンがかなり大きくなり見やすくなった。これで、どんなアイテムなのかがひと目でわかるようにもなったというものだ。 購入・売却するアイテムの効果、そのアイテムをどのキャラが使えるかも表示される。

| | |
|---|---|
| 品物を買う | お店専用コマンド。アイテムを購入できる |
| 品物を売る | お店専用コマンド。アイテムを売却できる |

### 品物を売る 不要アイテムの売却

「品物を売る」コマンドで、パーティの不要アイテムを売却することができる。メインウインドウには、売ることができるアイテムの一覧と、そのアイテムを売った場合のステータスの変化を表示。大切なアイテムを間違って売ったりしないように、よく見ておこう。



うーん、このアイテムもう使わないかもな。売っちゃおうかな？



思ったより安い値で引き取られてしまった。なんか損した気分…

### 品物を買う アイテム情報がひとめでわかる

この「品物を買う」コマンドは、アイテムや武器を購入するためのコマンド。「品物を売る」コマンドと同様に、購入できるアイテムの一覧と、それを装備したときや使用したときのステータス情報と効果を表示する。もちろん買ったら装備しなきゃダメだけどね。



よっしゃー。このグレートソードで、俺の男らしさに一段と磨きをかけるぜ



いろいろな商品が売られているなあ



ガチョーン！ もう持てないよママ〜…



T.P.O.にあわせて選ぼう
# 戦闘時のコマンド

戦闘時に使うことができるコマンドは限られているものの、前作と比較すると、はるかにバリエーションのある戦闘ができるようになった。その決定的な違いは、ズバリ「作戦」コマンドの導入、そしてキャラごとに個性をもっている「AI」コマンドだろう。

| | |
|---|---|
| AI | AIに行動をまかせる |
| 命令 | 細かい命令を与えることができる |
| 作戦 | パーティ全体の行動を設定する |
| 退却 | 戦闘から逃げだすことができる |

## 作戦　3種類の作戦を選んで戦う

この「作戦」コマンドは、ルビィの「記憶」で設定した通りに戦闘を行うものだ。ここでは、「記憶」コマンドで設定したA、B、Cの3種類からの作戦を選択することになる。もちろん作戦内容を確認することもできるので、戦闘の状況に合わせて慎重に選べるぞ。



↑ルビィの「記憶」コマンドは、3種類までの作戦を設定できるのだ



↑すべて設定できたら、終了。あとは「記憶」コマンドで書き込もう

## 命令　細かく命令したいときに

初めて出遭う敵や、ボスクラスの敵との戦闘に有効なのが、この「命令」コマンドだ。6種類の命令を上手に使えば、どんな修羅場でも乗り越えられるはず。



↑「命令」コマンドの核となる6つのコマンド。使いわけようぜ

## AI　キャラ別に設定可能

戦闘のメインメニューにあったAIとは違い、キャラクタごとに設定可能だ。強いキャラは「AI」で、弱いキャラは「命令」など、使いわけることができるぞ。



↑ルーシアちゃんはどう行動するのかな

## 魔法　魔法を使用する

各キャラクタの魔法を使うことができるコマンド。この「魔法」コマンドを選ぶと、使用できる魔法の一覧が表示されて、ターゲットを決めることになる。

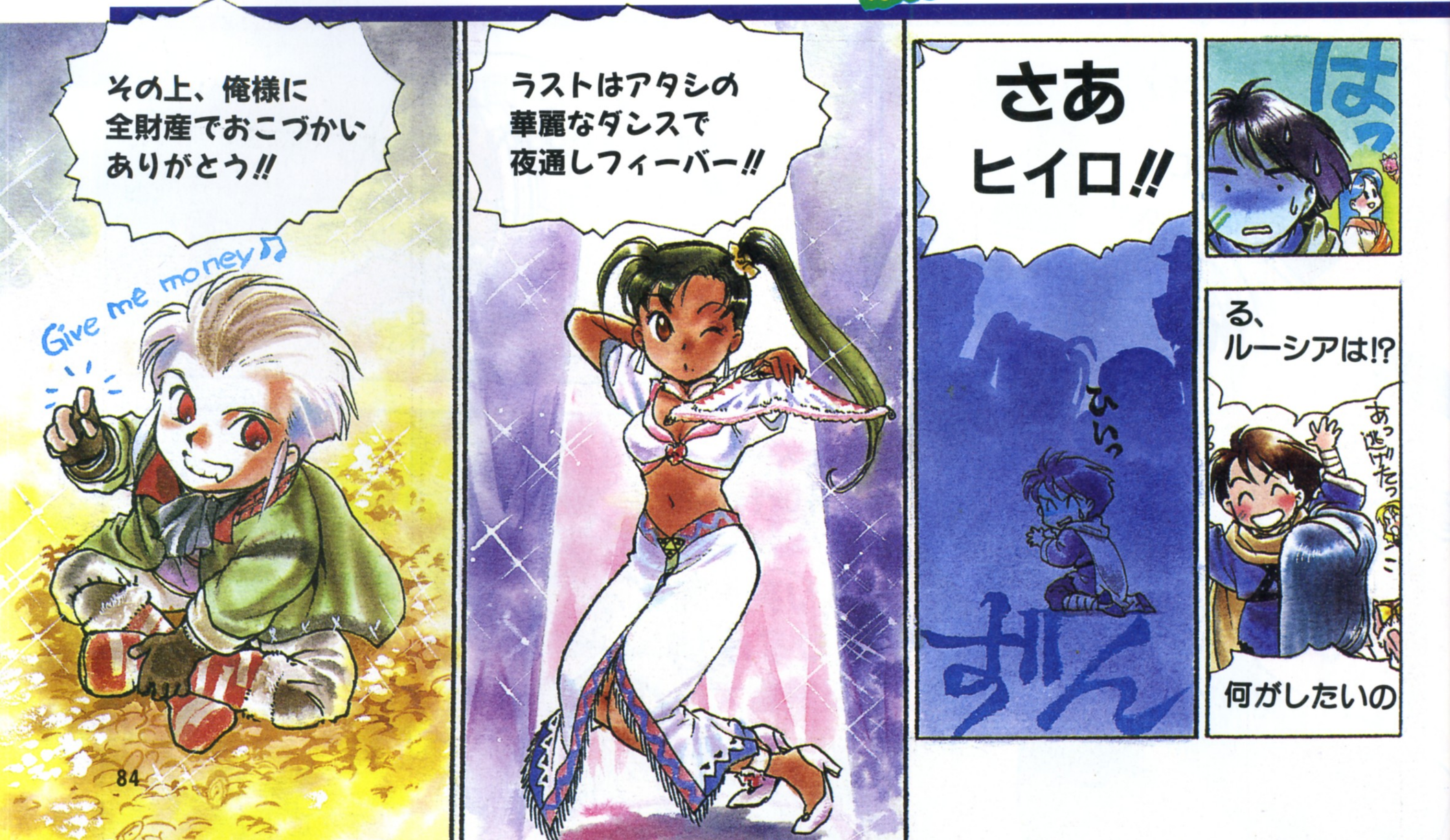
選択した魔法は、アイコンで魔法の属性を表しているうえに、その効果も同時に表示されるのだ。残りMPに注意して実行しよう。

↑戦闘中に「魔法」コマンドでウインドウを開き、メニューを見る





↑ただいま呪文を詠唱してるとこです



## 防御　攻撃を回避する

この「防御」コマンドは、ほかのRPGとは一味違うコマンドになっている。自分の防御だけでなく味方キャラをかばうこともできるところがそう。弱いキャラのカバーに、威力を発揮しそう。



守ってあげたいキャラにカーソルを

## 攻撃　武器での攻撃

もっとも原始的な、打撃系攻撃のコマンド。このコマンドを選択するとターゲットを選ぶことになり、射程距離内の敵なら近づいて即攻撃する。しかし、距離が離れているときは、敵に近づくだけでターンが終了することもある。




ヒイロの得意な剣技が、決まったアッ

## 道具　アイテムを使用

手持ちのアイテムを使用することができる。もちろん回復系・攻撃系のどちらのアイテムでも使用できる。これも、ターゲットをカーソルで選んで、実行する。





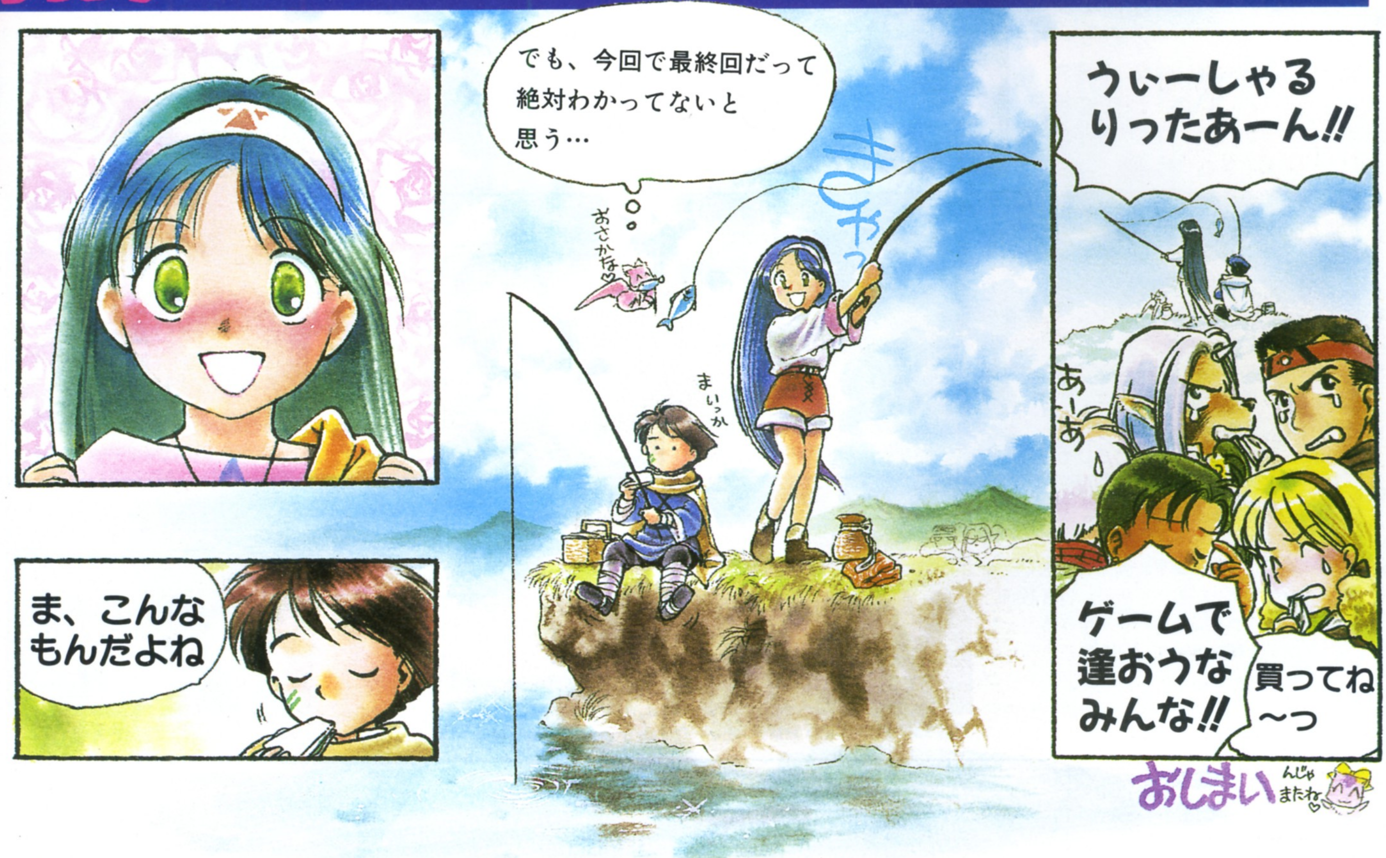

毒消し草を使い体をリフレッシュ

## 退却　戦闘から逃げだす

この「退却」コマンドは、エンカウント時にも選択可能だが、効果が違う。エンカウント時は、パーティ全員が戦闘から離脱をしようとするが、戦闘時はコマンドを実行したキャラが単独で退却する。面倒くさいザコ敵の回避にも有効。

## キャラの状態はグラフィックでわかるぞ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 戦闘時、敵キャラは主人公たちをさまざまな攻撃で苦しめようとする。そんな敵の特殊攻撃などを受けた場合、味方のステータスはグラフィックで変化するのだ。この7種類のステータスは、魔法やアイテムで回復可能。間違えないようにしよう。 | | マヒ | マヒ攻撃を受けると、体の自由が利かなくなる。攻撃も防御もできないし、狙いうちにあってしまうぞ。 |
| ねむり | ねむり攻撃を受けたら、そのキャラはグースカ寝てしまう。はなちょうちんふくらませて、気持ちよさそう。 | まふうじ | まふうじ状態はかなりつらい。魔法がまったく使えなくなるので、魔法主体のキャラクタは致命傷になりうる。 |
| こんらん | こんらん攻撃で、前後不覚におちいってしまう。命令をうけつけず、味方を攻撃してしまうこともあるよ。 | せきか | せきか状態が一番ツライ。まったく行動が取れなくなってしまい、敵の攻撃を回避、退却さえもできない。 |
| どく | 毒をもっている敵キャラは、注意してかかれ。戦闘中に毒を受けると、ターンごとにHPが少なくなるからだ。 | ひんし | 戦いなどでHPが0になるとこの状態になる。「ひんし」回復アイテムか、蘇生の魔法で復活できる。 |



# 続報

## 重要な鍵をにぎるダンジョンを中心に徹底紹介

# THE STORY OF THOR

ストーリー　オブ　トア

~光を継ぐ者~



| 発売予定日 | 12月9日 | ジャンル | RPG |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | バッテリーバックアップ |
| 予定価格 | 8800円(税別) | その他の機能 | ファイティングパッド6B対応 |
| メディア(容量) | ROM(24Mbit) | 現在の開発状況 | 100% |

いよいよ発売目前の『ストーリー　オブ　トア』。今回はゲーム独特のシステムとダンジョンを中心に詳しく紹介する。

## 独特なシステムが目新しい新感覚RPG

滑らかな動き、軽快なアクション、独特なシステムが特徴的な『ストーリー　オブ　トア』。ほかのRPGには見られない数々の新要素がつめこまれている。それらの目新しい要素の代表的なものが下の4つ。心して読むべし！



滑らかに動くぞ！




### ここが新鮮！　4つのポイント

### 1 豊富なアクション

主人公は跳ぶ、走る、しゃがむなど、さまざまなアクションを披露してくれる。そしてこれらのアクションに使われているキャラクタパターンは550以上にもなる。そのおかげで滑らかな動きを実現することに成功。また、画面中に多数のキャラクタが出現しても、一切チラつかないところにも注目。



しゃがみ歩きで橋の下を通ろう

### 2 精霊システム

主人公の頼もしい味方となってくれるのが4体の精霊。強力な魔法で主人公をサポートしてくれる。世界各地にちらばっている宝石を入手することで、精霊の魔法効果をUPさせることも可能。宝石はルビー、オニキス、アクアマリン、エメラルドの4種類。それぞれ4体の精霊に対応している。



宝箱にアクアマリンが入っていた

### 3 キャラクタの成長

『ストーリー　オブ　トア』には、経験値というものは存在しない。主人公を成長させるためには、敵を倒したときにたまに出現するハートを取ればOK。ハートを取るごとに主人公のランク（レベル）が上がっていき、HPや精霊を召喚するために必要なSPの最大値が上昇していく。




現在のランクはステータスで確認

### 4 隠し要素が満載

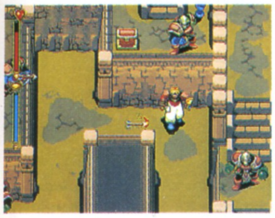
このゲームにはさまざまな隠し要素が盛り込まれている。主人公のコマンド必殺技や隠し部屋などがそれにあたる。ゲーム中、怪しいと思った場所は常にチェックしておこう。また、どうしても取れない場所に宝箱が置かれていたり、開かない扉があった場合は、覚えておくと後で何かわかるかも？



先に進めないとは何だか怪しい

# 重大な謎が隠されているダンジョンとは…？

大陸各地に散らばるダンジョンこそ、ゲームの重要な鍵を握っているといっても過言ではない。ダンジョンの奥地には必ずといっていいほど、精霊が潜んでいたり、重要なアイテムが隠されている。それらを守るために仕掛けられた巧妙なトラップや数々の謎、そして執ように攻めてくる敵を倒して、ダンジョンを制覇しよう。


隅々まで探索しよう


ダンジョンへ突入だ！

## 頭を使って精霊を召喚

精霊を召喚するためには、ディトなら水、イフリートなら火というように、その精霊が属する物質に光球を放てばよい。しかし、精霊を召喚したいときに火や水が見当たらないときは多々ある。そんなときでも工夫しだいで精霊を召喚することは可能。ここではその一例を紹介しよう。


1回限りだが、自由に精霊を召喚できる便利なアイテム。めったに手に入ることはない貴重な品だ。いざというときのために取っておこう


爆弾を爆発させてイフリートを召喚


水滴は見逃しがち


いろいろ試そう

## トラップにひるむな！

壁から槍が突き出てきたり、天井から岩が降ってきたりとトラップの種類もさまざま。引っかかると一気に体力を奪われてしまうので注意。周囲にトラップを停止させるスイッチが隠されている場合もある。


どうやってあのスイッチを押そうか？


針車が左右から猛突進してきた。ハサミうちとは卑怯なり


レバーの向きをいろいろ変えてみよう



いきなり壁から槍が…。受けるダメージもばかにならない



壁から猛然と吹き出る火に燃やされてしまった。あちちっ

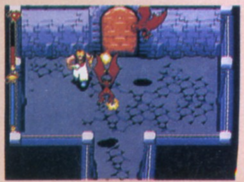

上から岩が落ちてきた。近くにスイッチがないか、よ〜く探そう

## 鍵を探すのがカギ

鍵の種類は4種類。それぞれ同色の扉に対応しているが、中にはある条件を満たさないと開かない扉もある。鍵は宝箱か、敵が持っていることがほとんど。扉がある部屋に出現する敵は、1匹残らず倒してみよう。


敵を倒すと黄色の鍵が出現した



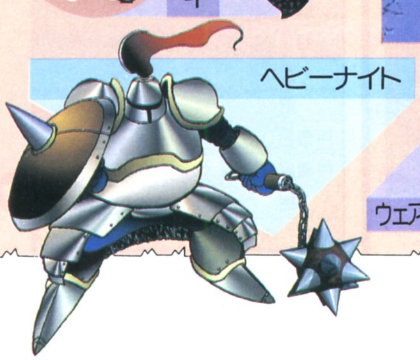

鍵穴のない扉は条件を満たせば開く

## 大暴れする敵キャラクタ

重装備で身を固めたヘビーナイトや、主人公をひたすら追い続けてくるコウモリなど、登場する敵はみんな個性的な奴らばかり。動きのほうも主人公に負けず劣らず滑らかだ。


水さえなければ魚もこのザマだ






粘液を飛ばしてくる





こいつは火に群がる習性を持つ






いよいよセガサターンの発売が間近に迫ってきたね。セガサターンのゲームでも、今回の『幽☆遊☆白書～魔強統一戦～』みたいに、たくさんのウルテクが見つかるといいなぁ。

**技のランク**
役に立つか？　おもしろいか？　など、ウルテクのランクを総合的に判断して、1～5個の★の数で表しています。採用された方には、★1個につき2000円、最高10000円の賞金を差し上げます。最新のゲームほど採用される確率は高くなりますよ。

## MD 魂斗羅～ザ・ハードコア～ ★★★★☆

### 隠しステージへ行こう

宮城県　闇雲那魅

通常と違うエンディングになる、隠しステージへ行くウルテクだ。ゴミ集積場のステージで坂道を下りたあと、最初にあるシャッターの上の壁に登る。そのまま上に進むと男が立っていて、その男に話しかけると、もうけ話を持ちかけられる。ここで「やってみる」を選ぶと、バトルスタジアムに入り、3体の敵と戦うことになる。ここでこの3体を倒すと、怪しいエンディングが始まるのだ。



ゴミ集積場には、どのルートを選択しても行くことができるのだ

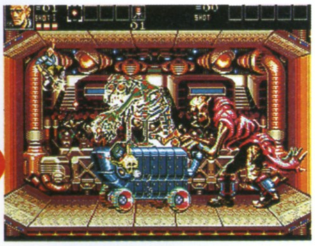

シャッターの上にジャンプでつかまり、そのまま登って行こう



こんな場所に人がいる。話しかけてみよう



本当にもうけられるの？　やってみるかな


なにやら、怪しい敵キャラが出てくる。これらを倒すとエンディング

## MD 幽☆遊☆白書 ～魔強統一戦～ ★★★☆☆

### 超霊撃コマンド公開

東京都　田代昭憲

戦闘中、自キャラの体力が半分より少なくなって霊力が満タンの状態のとき、下の表のコマンドを入力すると超霊撃が出せる。自キャラが飛影、陣、戸愚呂（兄）、仙水の場合、方向ボタンで弾の軌道を変えることができる。コマンドはキャラが右向きのもので、左向きなら左右が逆になる。矢印は方向ボタンに対応し、＋は同時にボタンを押すことを表している。

**超霊撃コマンド表**

| キャラ名 | コマンド |
|---|---|
| 幽　助 | →↓→＋A |
| 桑　原 | ↓↓→＋A |
| 蔵　馬 | ↓→↓＋A |
| 飛　影 | ↓→↓→＋A |
| 幻　海 | →↓→＋A |
| 酎 | ↓→↗＋A |
| 陣 | ↓↓＋AとB同時 |
| 戸愚呂(兄) | →↓→↓＋A |
| 戸愚呂(弟) | ↓→↓＋A |
| 樹 | ↓＋AとB同時 |
| 仙　水 | ↓↓→＋A |



自キャラのゲージがこのくらいになったら、コマンド入力



弾の軌道を操作できるキャラもいる



飛影の超霊撃は、自分に当てることで…


なんと、スピードとパワーがアップする！

　イラスト／アド・コスモ

## MD 幽☆遊☆白書 ～魔強統一戦～ ★★☆☆☆

# ハンデ戦ができる

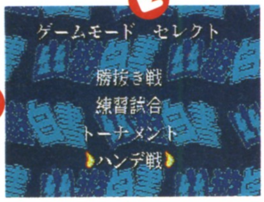
埼玉県 小川大樹

まず、どの難易度でもいいので「勝抜き戦」をプレイして、優勝する。そして、優勝者が表示された画面でスタートを押して再びゲームをすると、ゲームモード選択画面の一番下に「ハンデ戦」という項目が追加される。これを選ぶと、コンピュータ戦で1対2や1対3で対戦ができるようになる。




まずは「勝抜き戦」をクリアするのだ

スタートを押す




ゲームモードに「ハンデ戦」が追加される




自分以外は全員敵だ。かなり難しいぞ

## MD 幽☆遊☆白書 ～魔強統一戦～ ★☆☆☆☆

# 戸愚呂(兄)で勝とう

北海道 長野ちゃん

トーナメントバトルを選び、自チームのどちらかを戸愚呂（兄）にして優勝する。すると優勝者の表示画面で、通常は「最強」と表示されるのに、戸愚呂（兄）がいるときだけ「最狂」に変わる。




とにかく、戸愚呂（兄）で優勝しよう




おぉ、文字がいつもと違っているぞ！さすが戸愚呂（兄）

## MD ラングリッサーⅡ ★★★★☆

# ステージセレクト

神奈川県 太宰悠

まず1面以上クリアしたらセーブする。そのあとロード画面にして、シナリオがセーブされている場所にカーソルをあわせ、左、右、スタート、Cの順に押す。すると「ロード」の横に、ステージセレクトの数字が出る。上下でやりたいステージを選び、Cでスタート。

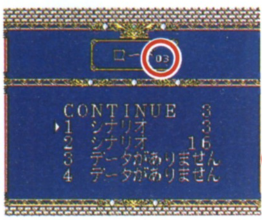



まず「LOAD」のほうを選ぶのだ




シナリオがある欄にカーソルを

左、右、スタート、Cの順に押す




○印のなかの数字が、ステージの番号になるぞ

## MD キャプテン翼 ★★★☆☆

# ビジュアルセレクト

静岡県 こくぞう虫

まずオプション画面にして、BGMを2、8、3の順に聴く。それぞれの曲は最後まで聴かなくてもいい。すると、画面はそのままで、左下の項目の名前だけが「CINEMA」と「BG」になる。「CINEMA」はゲーム中のビジュアルシーンが、「BG」はアイキャッチが見られるのだ。どちらも、左右で番号を選択したあと、Aを押すことで見られるぞ。




タイトル画面で「OPTION」を選ぼう




BGMの番号を下のとおりに変えて聴こう

BGMを、2、8、3の順に聴く




画面はそのまま。項目名だけが変わる




こちらは、ビジュアルシーンだけを堪能できる



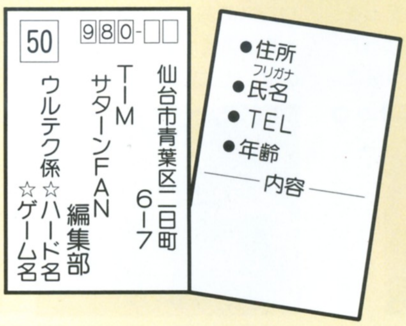

こちらは、ゲームのあいだに出るアイキャッチだ

## 投稿募集

このコーナーでは、セガサターン、メガドライブ、ゲームギアのウルテクを募集しています。他誌やマニュアルに掲載されていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送ってください。FAXは24時間受け付けます。ゲーム名とハード名（ゲーム機の種類）は必ず書いてください。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印を、FAXは送信時間をチェックして一番早く送った人を採用します。採用者には、ウルテクのランクによって2000円～10000円の謝礼を進呈。しめきりはありませんので、どんどん応募してください。

**あて先**

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIMサターンFAN編集部
ウルテク係

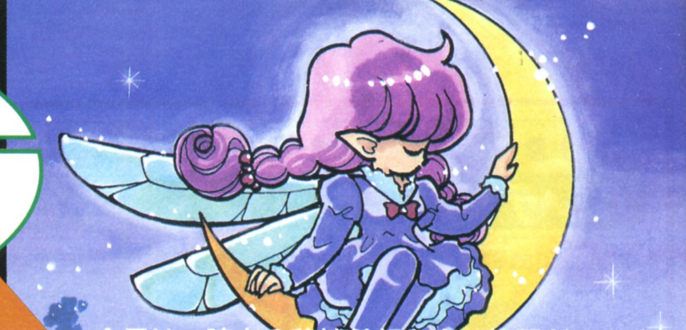



☆ハード名
☆ゲーム名
●住所
●氏名
●TEL
●年齢
内容

Fax 番号
022(213)7535

ゲームギアファン

# GG FAN



今月は、読者の移植希望も高い格闘ゲームや、人気パズルゲームなどを紹介！

## New 餓狼伝説SPECIAL

11月25日発売予定／タカラ／4800円（税別）／4Mbit

NEO・GEO人気格闘ゲームを移植。ゲームギアユーザーは、屋外で『餓狼伝説SPECIAL』を楽しむことができるのだ。使えるキャラは9人となり、技を出したときのサンプリング音声はなくなった。また、試合の本数と時間を任意に設定できる。

### 9人のファイターが参戦



テリー

⬅やはり、パワーウエイブを使う頻度が高くなるだろう



アンディ

⬅超裂破弾は、ため時間が少ないので、バンバン狙おう



ジョー

⬅爆裂拳は、一発当たればすべてヒットするので使いやすい



タン

⬅衝波の射程距離が長くなっているのが驚異的なのだ



舞

⬅通常技からのキャンセル、龍炎舞で決めるのが一セット



ビリー

⬅強襲飛翔棍は、落下地点がわからないようになっている



ギース

⬅当て身投げは、上段、中段の関係なく投げることができる



ダック

⬅ビートラッシュは、一発当てれば連続で入るようになった



リョウ

⬅斬裂拳は、やはり相手を吸い込まないとね。ボタン連打だ

### 基本的な部分を再現

操作方法が、ゲームギア本体に合わせて変更となっているため、通常技、必殺技ともに若干の変更がある。そのため連続技が、ゲームギア版オリジナルのものがあったり、できなくなってしまったものなどがある。キャンセルはかけやすいので、いろいろためしてみよう。また、ゲームの特徴的なシステムといえたライン移動はなくなってしまったが、避け攻撃や挑発ができるので安心しよう。



挑発

⬅1と2ボタンの同時押しでできる



避け攻撃

⬅方向ボタンを防御方向に入れ、1ボタンででる

### コマンド入力の簡略化

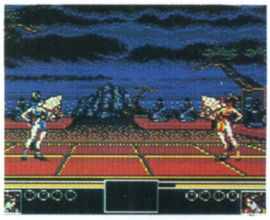
ゲームギアの方向ボタンは、入力しづらい。そこでゲームギア版では、必殺技のコマンド入力を簡単にしている。例えば、テリーのクラックシュートの場合は、右向きの時に、方向ボタンの↓←と2ボタンを押すことで、技がでるように簡略化されている。



⬅ジョー東のタイガーキックも、方向ボタン↓→＋2ボタンででる

### 対戦も可能

対戦ケーブルをつなげることで、2人で対戦することも可能だ。同キャラ対戦もできるので、自分の思いどおりに色変えもできる。

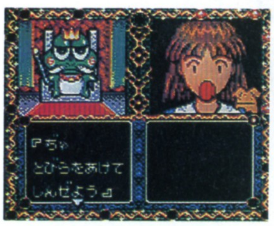


⬅同キャラ対戦では、ちゃんと色が変わる

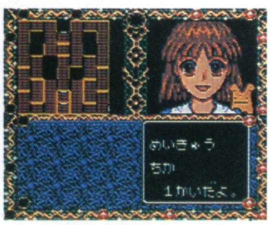
## New 魔導物語III～究極女王様～

11月25日発売予定／セガ／5500円（税別）／4Mbit+B.B.

『魔導物語』も今回で3作目となる。今作でも前作のシステムを引き継いだ3D型RPGになっている。旅の道中、ルルーの策略に引っ掛かかったアルルは、ミノタウロスの洞くつに落とされてしまった。洞くつで待ち受けていたものは、カエルの王様だった。




⬅今回も、アルルの表情のパターンが増えた




⬅オートマップは今回も使うことができる

### またも事件にまきこまれ…

カエルの王様から、魔導アーマーのありかの情報を聞き、その方角へと向かってみるのだった。




⬆ドラコがあらわれた！

⬇伝説の魔導アーマーを装着。前とあまりかわりばえしないっス



イラスト／九月姫

## New ソニック&テイルス2

11月11日発売予定／セガ／3800円(税別)／4Mbit

またもや、ゲームギアでソニックたちが活躍する。前作とおなじように、今回もテイルスを使うことが可能。テイルスは、空を飛ぶことができるので初心者向け。ソニックは上級者向けだろう。

### おなじみの2人



ソニック

⬆つねに障害物に気をつけながら進まねばならない

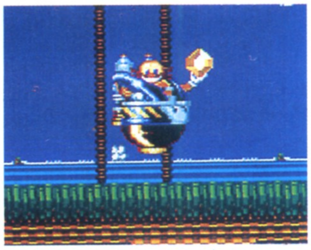


テイルス

⬆その点、空を飛べるテイルスはクリアがラクだ

### 全6ゾーンを冒険

ステージは全6ゾーンに各3エリアずつ用意されている。そして、最後のエリアには、ボスキャラが待ち構えているわけだ。



⬆ボスはやはりDr.エッグマン

## New イチダントアールGG

11月25日発売予定／セガ／3800円(税別)／4Mbit

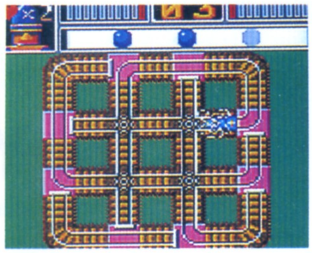
業務用で現在稼働中の『イチダントアール』が、メガドライブ版より先に発売される。いくつものミニゲームを、条件通りクリアするのが目的となる。




⬆まずは、数あるミニゲームから1つ選びだしプレイしていく

### たくさんのミニゲーム

「デートなUFO」などのミニゲームを全部で18種類楽しむことができるのだ。



⬆メガドライブ版より少ないが、18種類のミニゲームが入っている

## Coming Soon サムライスピリッツ

12月16日発売予定／タカラ／4800円(税別)／4Mbit

NEO・GEO痛快チャンバラ格闘アクションゲーム、『サムライスピリッツ』も、ゲームギアで遊べるぞ。特徴的だったシステムの怒りゲージ、ダッシュや飛び退き、つばぜり合いなどは、すべて可能。さすがに画面の拡大縮小はないが、キャラがジャンプすると画面が上下にスクロールする。




⬆ダッシュもできる

### 総勢9人の戦い

前号で、アースクェイクと王虎が使えないと伝えたが、タムタムも残念ながら使えず、全部で9人のキャラからの選択となった。



⬆9人のキャラから1人を選択する

⬆勝利デモもついている



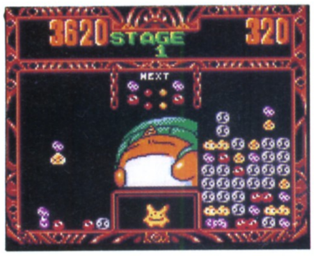
## Coming Soon ぷよぷよ通(2)

12月16日発売予定／コンパイル／3800円(税別)／4Mbit

話題の人気パズルゲームがメガドライブ版と同時期に登場。新たに登場する敵キャラや、おじゃまぷよの種類が増えたなど、前作を上回る楽しさだ。




⬆敵キャラも増え、よりバラエティーに富んだパズルゲームになった




⬆グラフィックもキレイだ




⬆対戦ケーブルを使えば、2人での対戦プレイも可能なのだ

## ゲームギア情報局

セガからは、少女マンガ誌「なかよし」に連載中で、TVアニメも放映している『魔法騎士レイアース』が登場。発売は12月16日、価格は4800円の予定だ。

バンダイから発売される『テレビアニメ スラムダンク(仮称)』の最新画面が到着した。発売日は未定、価格は4800円の予定。

テレビアニメ スラムダンク(仮称)



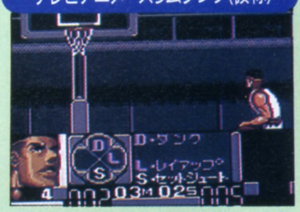

⬆ビジュアルの一部

魔法騎士レイアース



⬆3人の少女が繰り広げる、異世界ファンタジーRPG

テレビアニメ スラムダンク(仮称)




⬆パスや、シュートのコマンドを選択して試合が進展する

この1ヵ月で発売されるサターン・32X関連の情報を追求！

# COMING SOON サターン & 32X

今月発売

## 幻想空間MYSTの真実を求めて

# MYST

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | 11月22日 | ジャンル | アドベンチャー |
| メーカー名 | サン電子(サンソフト) | 継続機能 | バックアップメモリ |
| 予定価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | シャトルマウス対応 |
| メディア(容量) | CD-ROM | 現在の開発状況 | 100% |

マッキントッシュやWindowsのCD-ROMソフトとして人気が高いアドベンチャーゲーム『MYST（ミスト）』。サターン移植版の発売が、12月から繰り上がり本体と同時になった。なお、シャトルマウスにも対応している。



幻想的なグラフィックの世界だ

## MYSTと題された本の中へ…

「MYST」と題された1冊の本。この書物を手にとったプレイヤーは、いつしかMYSTという世界、MYST島にいる。

…といった感じで、ゲームは始まる。このゲームの基本操作であるカーソルを操ることで、本を開き、その中へと入るのだ。



奇妙な本を手にした



そこに写るものは…

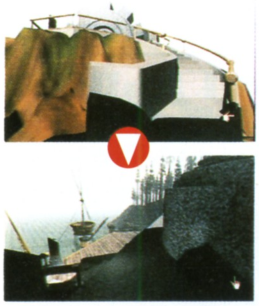


MYSTの世界へ…

本に描かれていた世界が眼前に広がる。霧にけむる幻想の島

## カーソルを動かしてゲームを進める

手の形をしたカーソル「ポインタ」を動かし、ボタンを押すことで、このゲームは進行する。基本は移動で、進みたい位置（前方もしくは左右）を選ぶ。場所によっては物が落ちていたり、スイッチがあったりして、それを指すことでさまざまな展開がある。何かがありそうな位置をポインタで指示して、島の秘密に解きあかせ。



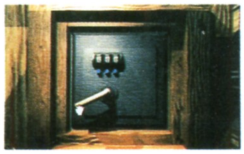
ポインタを操作。移動できる場所なら、グラフィックが切り替わる

物を持つ



ポインタのグラフィックも変わる

ひねる



レバー操作をする場面もあるのだ

## 島に隠された秘密を探れ！

MYST島はけっして広大な場所ではないが、巨大な歯車、プラネタリウム、スペースシップなどといった奇妙な建造物がそこここに存在している。それらは確実に何らかの意味をもっているので、ひたすら探索を続けよう。

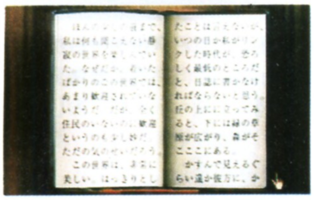
ミスト島マップ



図書館にある島の地図。もちろん重要ポイントだ



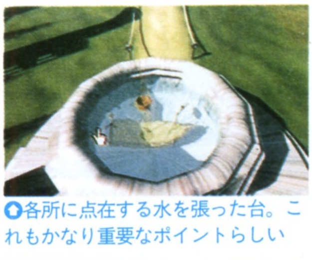
どこもかしこも怪しげ。気になる場所ではボタンを押してみよう



本などに書かれた文字情報が、グラフィックとして表示される



基本的には静止画＆切り替えだが、重要なところでは動画や音声も



各所に点在する水を張った台。これもかなり重要なポイントらしい



※ゲームタイトル部のまわりが青のものはサターン、緑のものはスーパー32X用ソフトであることを表しています。

今月発売

## 西遊記の世界で麻雀に打ち興じよう

# 麻雀悟空 天竺

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | 11月22日 | ジャンル | アダルト／麻雀 |
| メーカー名 | シャノアール／エレクトロニック・アーツ・ビクター | 継続機能 | バックアップメモリ |
| 予定価格 | 5800円（税別） | その他の機能 | なし |
| メディア（容量） | CD-ROM | 現在の開発状況 | 100% |

パソコンやゲーム機など、さまざまな機種で出ている『麻雀悟空』のサターン版が、本体発売にあわせて登場。名前のとおり、「西遊記」の世界を舞台にした4人打ちタイプのゲームだ。ハデな演出を抑え、思考の速さもあいまったテンポの良さがウリなのだ。

## 修行と対戦の2モード

ゲームのメインは「修行の旅」モード。麻雀に勝ってポイントを集め、昇段していくという内容だ。「フリー対戦」モードでは、9人もしくは18人（初級・上級で変化）からメンバーを自由に選べる。




オーソドックスな4人打ち

フリー対戦！




クリア条件やポイント獲得などのしがらみを忘れて、ひたすら打つ

## 手強い18妖怪との対局

麻雀の相手となるのは18人の妖怪たち。初級ではそのうち9人と、上級では18人全員が相手。3人ずついる国を回り、国ごとの勝利条件を誰かが満たすまで続く麻雀でポイントを集めていく。



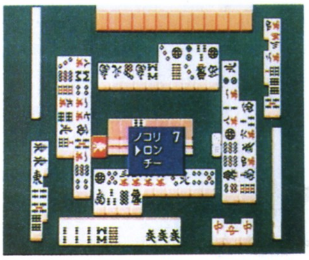

キャラクタごとにプレイ状況などのデータがセーブされる




これは初級マップ。3ヵ国を何度もまわってポイント集め

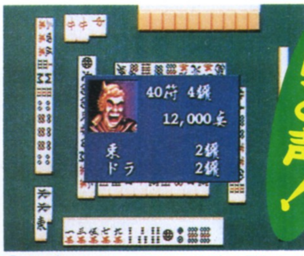



国ごとにクリア条件や変更不可なルールが違っているぞ

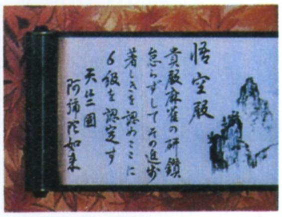



テキパキ進行。鳴ける牌が出たときはもちろん待ってくれる

顔と声！




上がったときなどには声が聞ける



果てなく長い道のり

今月発売

## ポリゴンのフィールドをうまく操れ

# TAMA

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | 11月22日 | ジャンル | アクション |
| メーカー名 | タイムワーナーインタラクティブ | 継続機能 | コンティニュー |
| 予定価格 | 5800円（税別） | その他の機能 | なし |
| メディア（容量） | CD-ROM | 現在の開発状況 | 100% |

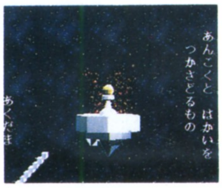
移植ものではないオリジナルとして、サターンと同時発売で登場する『TAMA』。ポリゴンで構成されたフィールドを操作して、「たま」をゴールに導いていくという内容の面クリア型ゲームだ。

## 悪だまを倒すのだ

「たま」という生物の住む世界に、邪悪な存在「悪だま」が出現する。かつて悪だまを封印した賢者の子孫が、平和のために旅立つ。




ほのぼのタッチのたま君。ゲーム中では単なる球だけど




封印されていた悪だまの復活で、世界は混乱の極みへ…

バーチャルな操作感を楽しもう






たま君の乗った大地が中に持ち上げられる。冒険の始まり

## 世界を回して傾ける

L／Rボタンでフィールドを回転させ、方向ボタンでフィールドを傾ける、という操作の独特さがこのゲームのウリ。制限時間内でうまくたまをゴールに導こう。



最初は上空からの図




方向ボタンで傾ける！微妙な操作がポイント

L／Rボタンで回せ！傾け操作と組み合わせる




6つのステージを疾風のごとく転がり、悪だまを滅せよ（…違う？）




ポリゴン牛を連れてクリアすると、ステージ終了後にボーナス面へ

今月発売

## 夢見館を消滅の危機から守りぬけ
# 真説・夢見館
### 扉の奥に誰かが…

| 発売予定日 | 12月2日 | ジャンル | アドベンチャー |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | バックアップメモリ |
| 予定価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | なし |
| メディア(容量) | CD-ROM | 現在の開発状況 | 60%(10月22日現在) |

MEGA-CD『夢見館の物語』から1年、サターンでストーリーを一新した続編が登場する。舞台となる館は基本的に同じだが、サターンのグラフィック能力を活用した画面の鮮やかさはさすが。



CGの鮮やかさはサターンならでは

### 対話でストーリーを進めろ

操作方法は前作と同じだが、今回は「感情入力システム」という操作がある。ほかのキャラクタとの対話シーンで、それに対して「はい」「いいえ」もしくは立ち去るという操作ができるのだ。その操作によってプレイヤーの性格が変化、その性格に基づいてストーリーが分岐して、進んでいく。



顔が浮かび上がって話しだすのだ

### 幻想の館の物語、今再び…

心の傷や疲れから逃れるため人々が訪れる、この世ならざる洋館「夢見館」。人々は姿を変え館の住人となり、いつまでも夢にすがって存在し続けている…。

館の住人の1人「長老」は、館に漂う不穏な空気を察知し、「ジュン」に異変の正体を調べるように頼む。相棒の「マイク」とともに館の住人の部屋を回るうちに、2人は館が消滅の危機にさらされていることを知る。館を救うためには、館の創造主である「狩人」の命を守らなくてはならないのだ。



左手奥の部屋。テーブルの上にはリンゴなどが置かれている



右手奥の部屋。ベッドの横にある机の上には電気スタンドと…？





左手、手前の部屋。正面の棚のとなりには花びんと写真スタンドが



右手、手前の部屋。たくさんの本が棚にギッシリつまっている

## 迫力のメカ戦で魅せるシミュレーション
# GOTHA
### ～イスマイリア戦役～

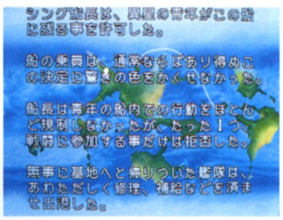
| 発売予定日 | 12月9日 | ジャンル | シミュレーション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | バックアップメモリ |
| 予定価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | なし |
| メディア(容量) | CD-ROM | 現在の開発状況 | 50%(10月22日現在) |

ファンタジー風(?)メカをユニットにした戦術級シミュレーション。CGで描かれたユニットの戦闘シーンは、さまざまな視点から描かれるので、迫力たっぷりで単調さも感じさせない。また、マルチシナリオ、マルチエンディングによりゲームが何度も楽しめる。



ポリゴングラフィックの迫力ある戦闘シーンが、このゲームのウリ

戦術級シミュレーションとしては、陣形や地形、各ユニットの特性が重視され、ビジュアルのみではない充実したものになっている。



ストーリーが語られる




陣容を確認するのだ

## 『波濤』とは一味ちがう新生ペブルビーチ
# PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～

| 発売予定日 | '95年1月 | ジャンル | スポーツ／ゴルフ |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | 未定 |
| 予定価格 | 未定 | その他の機能 | 未定 |
| メディア(容量) | CD-ROM | 現在の開発状況 | ?% |

ティーアンドイーソフトの定番シリーズのサターン版。ただし、従来の『ペブルビーチの波濤』とは一味ちがう。プロゴルフ選手のクレイグ・スタドラーが登場し、彼とゴルフの腕前を競うという要素が入ったのだ。ポリゴン＋実写によるコース再現もウリ。



カップをめざしてボールを叩け！ 叩きすぎちゃダメよ



打つ方向と距離を見据えつつクラブを選択してます



ポリゴン＋実写のコース、空撮映像、ギャラリー表示などいろいろ



基本的な操作システム自体には、もちろん変更はない

## モンスターたちが種族の栄光を夢見て闘う

# VAN BATTLE

| 発売予定日 | '95年２月 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | 未定 |
| 予定価格 | 未定 | その他の機能 | ２人同時プレイ可 |
| メディア（容量） | CD-ROM | 現在の開発状況 | ?% |

実写取り込みのキャラクタが、パンチやキック、必殺技を駆使して闘う格闘アクション。魔王に支配された暗黒時代の地球が舞台。さまざまな種族の戦士たちが、地球を代表する種族の座をめざして死闘を繰り広げるのだ。


キャラを選んで闘う。登場する人数はまだ決まっていない


血しぶきも飛ぶ！右のキャラは２人一組のミョーな奴ら



キャラの間合いが変わると画面が拡大・縮小する


強力な必殺技で頂点をめざせ

## カーデザインもコース設計も未来の現実か

# グランレーサー（仮称）

| 発売予定日 | '95年２月 | ジャンル | スポーツ／レース |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | 未定 |
| 予定価格 | 未定 | その他の機能 | 未定 |
| メディア（容量） | CD-ROM | 現在の開発状況 | ?% |

「ブレードランナー」などといったSF映画のビジュアルコンセプトデザインで著名なシド・ミード氏。彼の手によるデザインのマシンとコースが楽しめる、ポリゴン処理の3Dレースゲーム。自機は高機動武装マシンと呼ばれ、単にスピードを競うだけではなく、ライバル車を妨害したりもできる。


ダメージゲージもあるのだ


機能性を追求し、こだわったデザインで形作られている


シド・ミード氏の未来感覚が作り上げる「未来のF1」



レースの邪魔をするトラップも

画面初公開

## より迫力UPのV.R.ワールドを疾走する

# バーチャレーシング サターン（仮称）

| 発売予定日 | 未定 | ジャンル | スポーツ／レース |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | タイムワーナーインタラクティブ | 継続機能 | 未定 |
| 予定価格 | 未定 | その他の機能 | 未定 |
| メディア（容量） | CD-ROM | 現在の開発状況 | ?% |

セガのポリゴンゲームを代表する1作、『V.R.（バーチャレーシング）』。3月に発売されたメガドライブ版、あと一月ほどで発売されるスーパー32X版『～デラックス』に続いて登場する予定なのが、このサターン版だ。





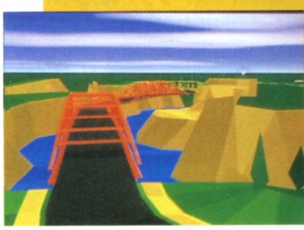
サターンならではの要素もあるらしい。車体にステッカーが貼られたりするかも（希望的推測）
もはやおなじみのバーチャレーシング。AM2研とモデル1パワーの結晶が、タイムワーナーの手でサターンに移植！

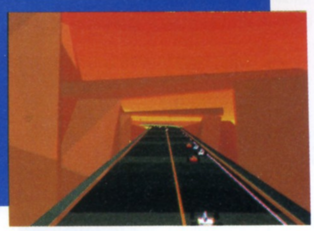
### 新たなV.R.が生まれる

サターン版の開発はセガではなく、タイムワーナー インタラクティブ（テンゲンより社名変更）が担当。詳細は未発表だが、業務用からの移植に加えて、サターン版ならではのオリジナル要素があるようだ。今回紹介している画面写真では、オリジナルコースらしい場面がある。スーパー32X版では車種とコースが新しく追加されているので、こちらはタイムワーナーならではのものが期待できる。








あんなコースやこんなコースが？ 詳細は追って明らかになる予定だ

自慢のパンチで敵をノックアウトしろ

# RAYMAN

| 発売予定日 | 未定 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | ユービーアイ ソフト | 継続機能 | 未定 |
| 予定価格 | 未定 | その他の機能 | 未定 |
| メディア(容量) | CD-ROM | 現在の開発状況 | ?% |

レイマンの冒険！





多彩なアクションを見せてくれそう

フランスで開発中のアクション。すべての生き物たちが平和に暮らしている国をミスター・ブラックが襲い、世界のバランスを保っていた巨大な原子を奪ってしまう。平和な世界を取り戻すため、レイマンは冒険を始めるのだ。

今回は先行して開発されているJAGUAR（米アタリ社のゲーム機）版の画面写真で紹介しよう。



グラデーションの具合が幻想的



## 6つの世界をかけめぐる

ミスター・ブラック率いる敵が、夢の森やブルーマウンテンなどといった6つの面でレイマンを待ち受ける。そして、面の最後にはボスが登場するのだ。また、レイマンを助けてくれるキャラもいる。

# サターン今月のトピックス

セガサターンの発売日、価格などが10月12日に発表された。当初11月22日発売の定価が49800円で、'95年1月末日まで5000円引きということだったのだが、最終的にこの5000円引きの価格が定価に決まったのだ。あわせて年内発売のソフトタイトルと価格、ケーブルを含めた周辺機器ラインナップも発表。パワーメモリーは、外部バックアップRAM。本体内蔵の256Kビットの16倍、4Mビットの容量だ（この数値は、MEGA-CDのものの、それぞれ4倍）。

ほかに予定されている周辺機器だが、ビデオCDやフォトCD、電子ブックなどを再生するためのアダプタやソフトが登場。さらにコードレスパッドやキーボード、フロッピーディスクドライブ、ハードディスクドライブなども計画されている。

### 本体同時発売の周辺機器

- ●セガサターンコントロールパッド……2500円
- ●バーチャスティック……4800円
- ●パワーメモリー……4800円
- ●シャトルマウス……3000円
- ●セガサターンRFユニット……2000円
- ●セガサターンS端子ケーブル……2000円
- ●セガサターンモノラルAVケーブル……2000円

## 日本ビクターよりVサターン発売決定！

ワンダーメガでおなじみの日本ビクターから、サターン互換機「Vサターン」が11月22日に発売される。標準小売価格は設定されていないが、店頭価格はセガ版と変わらなさそう。なお、同社は日立製作所、ヤマハとともに、サターンの開発に協力している。倍速CD-ROMやMPEG画像圧縮伸張技術、ソフト開発用オーサリングツールなどを開発。



エレクトロニクスショーでは参考出展



色とロゴが違うだけで、性能は一緒。好み次第だよね

## パンフレットから転載

9月に開催されたAMショーおよびCSG発表会などで配付されたセガサターンのパンフレットに掲載された画面写真とイラストを紹介。

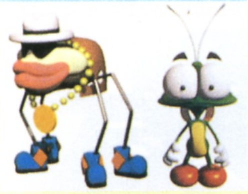
こういうイベント類ではゲームを実際にプレイできるほか、雑誌でも紹介されないような極秘映像が見られたりすることも多いので、機会があったらチェックするしかないぞ。

### ウイングアームズ（仮称）



対戦モードもあるポリゴン戦闘機シューティング

### BUG！（仮称）



ルーニー・トゥーンのキャラが活躍するアクション

## 今月の新タイトル

サターンへの参入を発表したメディアリングから『ゼロヨンチャンプSpecial（仮称）』が登場する。PCエンジン、スーパーファミコンに続いての登場。自動車をチューンナップしてゼロヨンレースを勝ち抜いていく、という内容なのだ。

タカラは『STEAMGEAR MASH～スチームギア・マッシュ～』を発表。蒸気機関機械生命体のマッシュが活躍する。斜め上から見下ろしたタイプのアクションシューティングで、パズルやRPG、宝さがしといった要素もつまったゲームとのこと。発売日、価格などは未定。



最新の本体では、先月紹介したものとロゴが違う

## 発売日と価格

### セガサターン

**'94年11月22日(火)・44,800円**

本体同梱内容／セガサターンコントロールパッド（1個）・AC（電源）ケーブル・セガサターンステレオAVケーブル・リチウム電池

## ポリゴングラフィックのビル街を縦横無尽

# メタルヘッド

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | '95年2月 | ジャンル | アクション |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | 未定 |
| 予定価格 | 未定 | その他の機能 | 未定 |
| メディア(容量) | ROM(容量未定) | 現在の開発状況 | ?% |

ポリゴン系の移植ものが多いスーパー32X用ソフトだが、これがテクスチャーマッピングの効果だ、といわんばかりのオリジナル作が、この『メタルヘッド』。

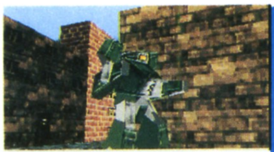
人型の機動兵器を操って、ビルポリゴンで表現された空間を立体的に戦うアクションシューティング。自機には4種類の武器から3つを選択・搭載して戦う。機銃、ホーミング弾、ハンマーナックル（パンチ）、浮遊機雷といった武器を好きな組み合わせ（同じものを複数というのは不可）で出撃だ。

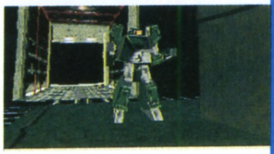


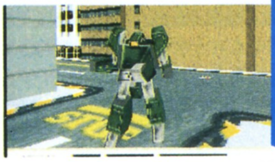

渋いタッチで語られるデモ



とにかくテクスチャーマッピングによる描写が鮮やかだ







鋼鉄の騎士が街をかける！

いろいろなビルの前を疾走する自機の雄姿。むー、血が騒ぐぜっ！

### ミッションをなしとげろ

各ステージにはストーリーが設定され、勝利条件を満たせばクリアという、ミッション制を採用。

ミッションは「味方のマシンを誘導する」「敵の総攻撃を援軍の到着までしのぐ」「敵基地に侵入、中枢部を破壊」など、いろいろ。

また、敵機を倒して稼いだ賞金で、武器を購入したり自機をパワーアップさせたりもできる。

命令





遂行

戦いの最初に指令が下される。あとは目標達成に向けてひたすら戦うのだ

### ポリゴンな街に酔え

このゲームの背景は、リアルなテクスチャーを貼りこんだポリゴン構成のビル街。自機も敵機もポリゴンなので、角度の切り替わりは自由自在だ。そのため、迫真の3D感覚でゲームができるのだ。物陰を使ってのヒット＆アウェイ攻撃や、空中の敵を見上げたりなど、いろいろできるのだ。



角度



地面寄りだったり、上空だったり



コクピット視点かな

視点



自機の背後から？

## スーパー32Xインフォメーション

スーパー32Xの発売日なども発表だ。セガサターンから10日ほどあと。こちらはメガドライブの周辺機器ということで、ほかに同時発売されるのはソフトのみ。対応機種はメガドライブとメガドライブ2。ワンダーメガとワンダーメガRG-M2に関しては、日本ビクターの対応待ち状態。先月号の本誌では専用スペーサーが発売されると紹介したが、現時点では未定となっている。



SH2パワー爆発！

ついに決定！

**スーパー32X**

**'94年12月3日(土)・16,800円**

本体同梱内容／ACアダプター・モノラルディンプラグケーブル・メガドライブ接続ケーブル・メガドライブ2接続ケーブル・メガドライブ2用スペーサー

## ゴルフ専門誌監修、プロゴルファー出演

# GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | '95年2月 | ジャンル | スポーツ／ゴルフ |
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | 未定 |
| 予定価格 | 未定 | その他の機能 | 未定 |
| メディア(容量) | ROM(容量未定) | 現在の開発状況 | ?% |

アメリカでのセガスポーツ・ブランドの新作ゴルフゲーム。32Xの色数をフル活用した36ホールのグラフィックがウリ。今回紹介する新着画面はメニューとキャラクタ設定。けっこう細かいところも作り込まれているようで、開発もかなり進展しているようだ。




登場選手を好みで設定できるのだ




服も変えたりしちゃう

やっぱり色数ってのは偉大ッスね



今月発売のゲームから新着ゲームまで幅広く紹介！

# COMING SOON

メガドライブ & MEGA-CD

物をつかんで敵を倒すアクションゲーム

## リスター・ザ・シューティングスター

| 発売予定日 | '95年2月 | ジャンル | アクション |
|---|---|---|---|
| メーカー名 | セガ | 継続機能 | コンティニュー |
| 予定価格 | 未定 | その他の機能 | ―――――― |
| メディア(容量) | ROM(16Mbit) | 現在の開発状況 | 70%(10月26日現在) |

☆の形をした主人公「リスター」が人々を幸せにするため、6つの惑星でさまざまな冒険をしていくアクションゲーム。

基本的なアクションはジャンプと手を伸ばしてものをつかむこと。ものにつかまった、リスターの腕を使ったアクションはいろいろだ。



流星の子リスターの冒険が始まる

### バルジ星系の平和を取り戻せ！

冒険の舞台となるのは、6つの惑星からなるバルジ星系。強力な力を持ち、貪欲で他人の幸せをどんなことをしてでも手に入れる「貪欲王グリーディー」が、6つの星に手下を送り込んだ。この手下たちによって壊された幸せを取り戻すためにリスターの冒険が始まる。



人々の幸せを奪う



各惑星にはグリーディーの強力な手下が待ち受けている

### 流星の子リスターの大冒険

リスターは彗星オールトから生まれ、グリーディーを倒してバルジ星系の平和を取り戻すための危険な冒険に出発する。

好奇心が人一倍強く、「目にするものは何にでも触れてみないと気がすまない」といった性格の持ち主。大きな手を伸ばし、たくさんのものに触れてみよう。



好奇心おうせいで、何にでも触れて反応をたしかめる



水中での冒険も用意されている




### リスターのさまざまな動き

生まれたばかりで好奇心おうせいなリスターには、ものに触れるアクションが数多く用意されている。敵キャラクタをつかんで頭突きで倒しながらリスターは冒険を続ける。ほかにもマップ中に存在するアイテムやトラップなども手を伸ばしてつかむことによって、先に進めるようになっている。




基本的なアクション。敵もつかんでしまう




手を伸ばして、いろんな場所に移動できる




棒につかまって回転し、遠心力でとべる




水中ではジャンプボタンを押せば、早くおよぐことができる

今月発売

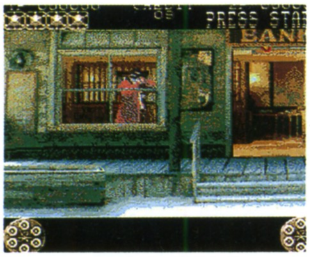
## 西部劇の雰囲気が楽しめる
# リーサルエンフォーサーズII
## ザ・ウェスタン

※専用光線銃同梱は9800円（税別）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | 11月25日 | ジャンル | シューティング |
| メーカー名 | コナミ | 継続機能 | コンティニュー |
| 予定価格 | 7800円 | その他の機能 | 2人同時プレイ可／ザ・ジャスティファイアー対応 |
| メディア（容量） | CD-ROM | 現在の開発状況 | 100% |

現在業務用で活躍中の同名ガンシューティングゲームが移植される。プレイヤーは保安官となって、町の平和を脅かす無法者や幽霊を倒していくことが目的だ。

ゲームは前作同様に専用光線銃対応のほか、コントロールパッドでのプレイも可能だ。また、2人同時プレイをすることもできる。




基本操作は前作と同じだ

## 今度の舞台はアメリカ西部開拓時代

前作は時代設定が現代で、アメリカの犯罪組織を壊滅させるのが目的だった。「II」では、1873年の西部開拓時代、町で暴れる無法者から一般市民を守るために保安官となりゲームを進める。

ゲーム中プレイヤーを助けてくれるパワーアップアイテムをうまく活用して敵を倒していこう。




2人同時プレイも可能

### さまざまなパワーアップアイテム

プレイヤーが標準装備している拳銃の弾数は6連装で、弾丸の補充をすることが可能。途中で手に入れることのできるパワーアップアイテムは「マグナム弾」「ライフル」「ショットガン」「2挺拳銃」「ガトリングガン」「キャノン」の6種類。このうちガトリングガンとキャノンの弾丸補充はできない。

#### 2挺拳銃



2連射、12発で弾丸を補充することができる。威力も2倍

#### キャノン



破壊力が一番ある。弾は8発で弾丸を補充することができない

### 一般市民に注意せよ

銃撃戦は町の中でおこなわれ、一般市民が逃げ回っていたり、人質に捕らわれていたりする。一般市民を撃ってしまうと、ライフゲージと階級が下がり、次のステージに進めない場合もある。



突然でてくる一般市民。間違えて撃たないように

## 町の平和を取り戻すため無法者を倒す！

業務用と比べるとMEGA-CD版はステージセレクトがないほか、一定階級でなければステージをクリアすることができない。また、前作と違って各ステージのボスはライフメーター画面に表示されるので、倒す目安になる。



さまざまな場所に、無法者たちは登場する

## ステージ1 銀行強盗

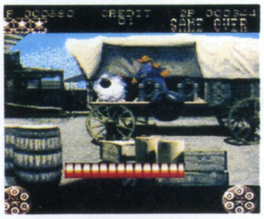
銀行に立てこもっている無法者を撃っていくステージ。カウンターや銀行裏口にいる無法者を倒していくと、幌馬車に大砲をつんでいるボスとの撃ち合いになる。大砲の弾を撃ち落とし、そのすきにボスを倒せ！




銀行の中。一発では倒せない敵もでてくる




正面玄関での銃撃戦。窓から銃を撃ってくる




馬車から大砲を撃ってくる。弾を撃って破壊

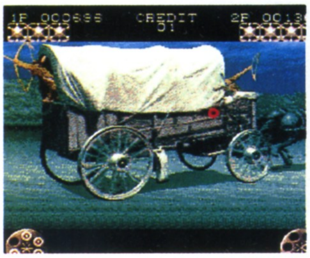
## ステージ2 駅馬車襲撃

駅馬車を襲っている無法者を倒すステージ。馬に乗りながら移動している敵を倒すので、慣れるまでが大変なうえに敵は弓矢まで放つ。このステージのボスは、馬車から酒だるを投げてくるうえ移動しているので狙い撃つのが難しい。



馬車には一般市民が乗っているので注意

馬車を守れ！




横にスクロールしながらの銃撃戦。動きにあわせて狙い撃て！




ここのボスは馬車で移動しながら酒だるを投げて攻撃してくる

## ステージ3 酒場の決闘

酒場で撃ち合うステージ。無法者たちはテーブルを盾にしているので狙い撃つのが難しい。ここのボスは3人のガンマンとの早撃ちになる。1人ずつ撃ってくる敵と同じ順に、なおかつ敵より早く撃たないとやられてしまうのだ。



酒場ではカウンターの中にも隠れている

### 中国の小説がRPGとして登場

# 大封神伝

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | '95年1月下旬 | ジャンル | RPG |
| メーカー名 | ビクターエンタテインメント | 継続機能 | バックアップメモリ |
| 予定価格 | 未定 | その他の機能 | ―――――― |
| メディア(容量) | CD-ROM | 現在の開発状況 | 80%(10月25日現在) |

中国の三大奇書として知られる「西遊記」「三国志」「水滸伝」よりも中国では民衆に親しまれている「封神演義」を原作にしたRPG。舞台は紀元前11世紀の中国や天竺などで、ゲームの要所ごとにアニメーションのビジュアルシーンが挿入され、敵の妖怪や盗賊などとの戦闘シーンはサイドビューで繰り広げられていく。

## 紀元前の中国が舞台のRPG

物語は紀元前11世紀の殷(いん)の時代の中国。殷の皇帝「紂王(ちゅうおう)」の悪政で国は荒れていた。これを正そうと天界にすむ天帝は、人間たちの下界から仙界へと1人の男「太公望(たいこうぼう)」を招き、5年間修行させ下界へと帰すところからこの話は始まっていくのだ。

### 下界、仙界、天界を冒険

殷の皇帝紂王の悪政によって国は荒れていた。そのうえ紂王は妖怪たちと手を組んで、悪政を尽くした。仙界で修行を終えた、太公望は紂王を倒すために、一緒に戦う仲間を求めて旅立つ。



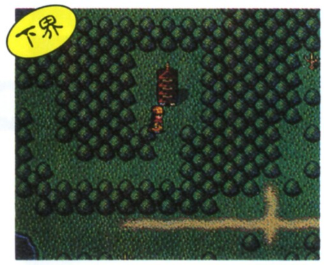

⬆太公望が紂王の命令によって、軍隊に襲われてしまう



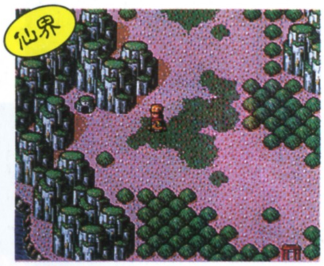

⬆紂王の悪政によって下界の人々は生活に苦しんでいる

### 殷の皇帝「紂王」を倒す

このゲームの世界観は昔の中国の物語らしく、人間の住む下界、仙人の住む仙界、神の住む天界とわかれている。主人公の一行はこの3つの世界を冒険していく。




⬆太公望たちの冒険は下界を中心にさまざまな場所に移動する




⬆仙界でも数々の町が登場する。ここでも敵が登場してくる




⬆雲の上の世界。門の前には獅子が番人をしているのだ

## 要所ではビジュアルシーンがながれる

仲間との出会い

天界から天帝の命を受け、仙界へ太公望を迎え、修行させる場面、太公望と一緒に冒険をする仲間に出会った場面など、この物語の重要な場面ではビジュアルシーンが挿入される。原作を知らない人でも物語がわかるようにとアニメから取り込まれたビジュアルシーンが盛り込まれている。



⬆太公望の仲間との出会いの場面は、ビジュアルシーンがながれる



⬆紂王に襲われた太公望を仙界から巨大なロボットと仙人が救いだし、連れていくビジュアル



⬆仙界で5年間修行した太公望

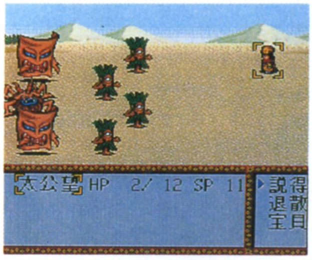


⬆重要なヒントを得る場面

## 戦闘シーンはサイドビュー

このゲームでの戦闘シーンはサイドビューとなっている。パーティに仲間がいるときは、太公望のコマンドを入力するだけで、ほかの仲間はコンピュータがオートで戦ってくれる。

このゲームには、妖怪や仙人、紂王の軍隊や盗賊など数多くの種類のキャラクタが敵や味方として登場してくるのだ。




⬆戦闘中のコマンドに、敵を説得して改心させるものもある




⬆登場する敵は盗賊などの人間だけではなく、妖怪や仙人など数々の敵が登場してくる

2人共同プレイのできる3Dシューティング

# ソウルスター

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | 12月22日 | ジャンル | シューティング |
| メーカー名 | ビクターエンタテインメント | 継続機能 | コンティニュー |
| 予定価格 | 8000円(税別) | その他の機能 | 2人同時プレイ可 |
| メディア(容量) | CD-ROM | 現在の開発状況 | 100% |

回転、縮小機能を多用した3Dシューティング。プレイヤーが操るマシンはメインとして戦闘機だが、地形にあわせヘリコプター、戦車と3種類に変形することができる。また、ゲーム中にアイテムを取得することで武器がパワーアップできる。さらに、2人で1つの自機を操作する共同プレイが可能。



3Dのシューティングゲーム

## 母星を破壊した異星人との追撃戦

主人公であるクライヨの戦士は、母星クライヨを破壊した異星人「マイヤーコイド」を追っていた。マイヤーコイドは有人惑星を見つけると攻撃、略奪、破壊を繰り返していたのだ。そしてクライヨの戦士にかたきをとるチャンスが訪れた…。



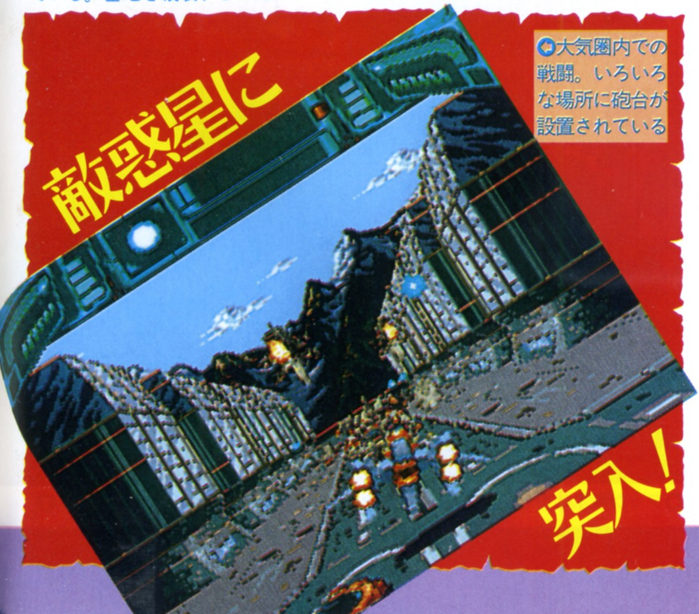
さまざまな星に敵は基地を建設している。基地を破壊するのだ

### 敵惑星での戦い

マイヤーコイドは、ソウルスター星系に攻撃目標を定めていた。しかし、ここでの戦闘は長期戦となり惑星レイラに基地を建設した。そこにクライヨの戦士が追いつき攻撃を開始した。



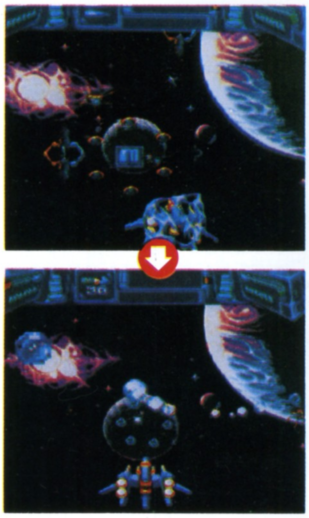
レーダーに写っている場所を破壊




大気圏内での戦闘。いろいろな場所に砲台が設置されている

### アイテム取得でパワーアップ

プレイヤーが操作するマシンは最初に標準武器としてビーム砲を備えている。ゲームを進めていくとカプセルが現れるので、これをビーム砲で破壊すればミサイルやオプション兵器のロボットなどを手に入れることができる。



輪の中を通過すればアイテムを入手して使用することができる

### 2人共同プレイが可能

このゲームの特徴の1つである2人共同プレイ。これは1人が自機と標準武器の操作、もう1人がシールドと武器の選択をおこなう。

### 状況に合わせて自機が変形

プレイヤーが操縦するマシンは基本的に戦闘機だが、地形やミッションなど状況にあわせてヘリコプター、戦車に変形して戦っていく。




戦闘機での戦いがメインになる




空中で停止して攻撃ができる



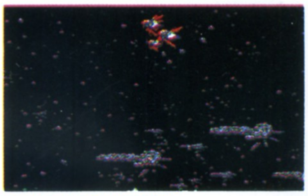

基地内では戦車で戦うことが多い

## ポリゴンを使った迫力のあるビジュアルシーン

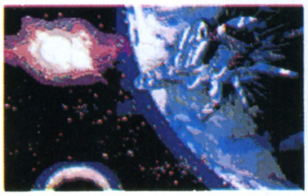
オープニングやゲーム中に、ポリゴンで細かく描き込まれたビジュアルシーンが数多く挿入され、ドラマを盛り上げてくれる。



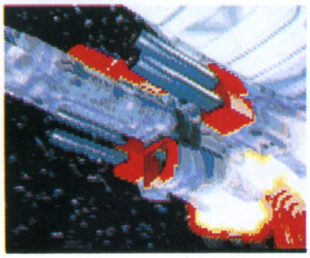
敵戦闘機が都市を次々と破壊



敵の大船団が移動



次々と惑星上にワープしてくる



プレイヤーが操作するマシン

新タイトル発表

## 人気者ミッキーの冒険アクション

# ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | 12月 | ジャンル | アクション |
| メーカー名 | カプコン | 継続機能 | コンティニュー／パスワード |
| 予定価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | 2人同時プレイ可 |
| メディア(容量) | ROM(16Mbit) | 現在の開発状況 | 70%(10月26日現在) |

ディズニーのアニメーションでおなじみのミッキーマウスが登場。ゲームは同時期に発売を予定しているスーパーファミコン版とほぼゲーム内容は同じだ。

横スクロールのアクションゲームで、ミッキーマウスたちが楽しみにしていたサーカスをめちゃめちゃにしたピート男爵をこらしめるのが目的だ。




画面の奥に見えるサーカスのテントなどで冒険が始まる

## ディズニーの人気キャラクタたちが登場

このゲームは、主人公のミッキーマウス、ミニーマウスのほかに、ドナルドダックやグーフィーなどディズニーのアニメーションでおなじみのキャラクタが登場。ミッキーマウスの冒険を助けてくれる。



こらしめるキャラクタはアニメーションでみなれたものばかり




クララベルカウのアイテムショップ。ここで道具を買い入れられる



ミッキーマウスたちのアクションはさまざまなパターンがある

## 2人プレイはミッキーマウスとミニーマウスのコンビ

ミッキーマウスとミニーマウスはピート男爵とその手下をこらしめて、サーカスに平和を取り戻すために、2人は協力しながら冒険の旅へと出発するのだ。

2人プレイのときはミッキーマウスとミニーマウスにわかれ、1人でゲームをプレイをする場合には、どちらかからキャラクタを選択することができる。




ミッキーマウスとミニーマウス、好きな方を選んでプレイ

## ピート男爵をこらしめるための冒険

ミッキーマウスたちが楽しみに待っていたサーカスをめちゃめちゃにしたうえ、おばけ君の屋敷を乗っ取ってしまったピート男爵。これを知ったミッキーマウスたちが、ピート男爵とその手下たちをこらしめるため冒険の旅へと出発するのだった。



ピート男爵の肖像画



ピエロの看板上の移動



ユウレイとの対決



メガドライブオリジナルステージ

## 3つのコスチュームを手に入れる

ミッキーマウスとミニーマウスは冒険の途中に出会う仲間から、不思議な力をもつコスチュームをもらうことができる。掃除機で相手を吸い込んでしまう「スイーパー」、フックを崖や木などに引っかけて移動する「レンジャー」、木馬にまたがって射撃をする「カウボーイ&カウガール」の3種類。



レンジャーのコスチューム



フックを木に引っかけてジャンプで届かないところにも移動できる

画面初公開

## 「X-MEN」のキャラクタ登場

# ウルヴァリン(仮称)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | '95年1月下旬 | ジャンル | アクション |
| メーカー名 | アクレイムジャパン | 継続機能 | コンティニュー/パスワード |
| 予定価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | ファイティングパッド6B対応 |
| メディア(容量) | ROM(16Mbit) | 現在の開発状況 | 40%(10月25日現在) |

アメリカのコミックス「X-MEN」のキャラクタ「ウルヴァリン」が活躍するアクションゲーム。ゲームは「ブラック・クイーン」を始めとした悪人たちと戦いながら、ウルヴァリンの過去に秘められた謎を解きあかしていくことが目的となっている。

人類の平和は俺が守る!



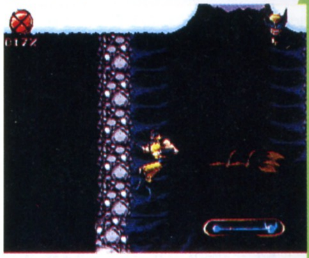
プレイヤーが操作するウルヴァリン

### 爪を武器に戦っていく!

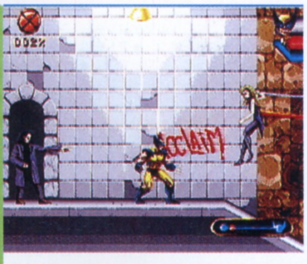
ウルヴァリンは両手に鋭利な爪を持ち、人でもなく動物でもないミュータントとして誕生した。彼以外にも数多くのミュータントがおり、その中には、人類から迫害されているため人類を滅亡させようとたくらんでいるものがいた。そのような悪者から人類を守ろうと、ウルヴァリンは伸縮可能な爪を武器にして戦っていくのだ。

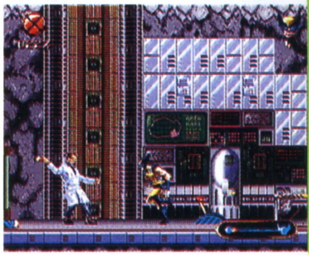
コミックスと同じ世界を再現

爪を引っかけて壁を登れる

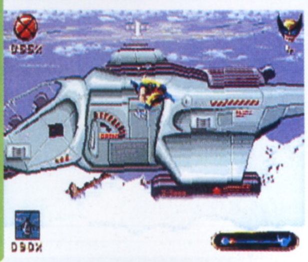


ファイティングパッド6Bに対応





研究所にもぐり込んでの敵との戦闘。強力な爪で攻撃だ!



ヘリコプターとの空中戦もある。地上に落ちないように注意

## 300キロのスピード感が味わえる

# ナイジェル マンセル・インディカー

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売予定日 | 12月16日 | ジャンル | スポーツ/レース |
| メーカー名 | アクレイムジャパン | 継続機能 | パスワード |
| 予定価格 | 7800円(税別) | その他の機能 | 2人同時プレイ可 |
| メディア(容量) | ROM(16Mbit) | 現在の開発状況 | 80%(10月25日現在) |

アメリカ・カーレースの頂点であるインディカー選手権。プレイヤー自身が'93年度のインディカーシリーズチャンピオンの「ナイジェル・マンセル」となって、ニューマン・ハース・インディー・レーシングチームのマシンに乗ってレースをする。また、2人同時プレイが可能になっている。




インディレースが舞台

### インディの世界を体感

ゲームはインディカー選手権と同じでアメリカとオーストラリア大陸を舞台に全15レースが行われる。レースは練習走行、予選、決勝と、実際のものと同じ進行。スタート方式もコースを周回しながらのローリングスタートを採用し、インディカーの世界が味わえる。




ほかの車に当たるとダメージ




ポジションを紹介



ピットインのタイミングも重要

2人対戦もOK!




コクピットからの視点で走行



画面を上下に2分割で対戦




グリーンフラッグが振られ、レースがスタート!

目指せ表彰台!



3位以内に入れば表彰台に

# 新作発売カレンダー

## MEGA DRIVE &MEGA-CD

初／初 は、今月初めて登場したゲームです

### ●11月

11日 ●アフターハルマゲドン外伝 ～魔獣闘将伝エクリプス～ ★セガ／7800円
18日 ■豪血寺一族 ★アトラス／24Mbit／9800円
18日 ■サムライスピリッツ ★セガ／24Mbit／8800円
25日 ●リーサルエンフォーサーズII ザ・ウェスタン ★コナミ／CD＋専用光線銃／9800円
25日 ●リーサルエンフォーサーズII ザ・ウェスタン ★コナミ／7800円

### ●12月

2日 ■ぷよぷよ通(2) ★コンパイル／16Mbit／6800円
9日 ■ライオン・キング ★ヴァージンゲーム／24Mbit／7800円
9日 ■The Story of Thor(ストーリー オブ トア)～光を継ぐ者～ ★セガ／24Mbit＋B.B.／8800円
16日 ■ナイジェルマンセル・インディカー ★アクレイムジャパン／16Mbit／7800円
16日 ■トムとジェリー ★アルトロン／8Mbit／8800円
22日 ●LUNAR ETERNAL BLUE ★ゲーム アーツ／9800円
22日 ●TOMCAT ALLEY～トムキャットアレイ～ ★セガ／7800円
22日 ●ソウルスター ★ビクター エンタテインメント／8000円
中旬 ■TECMO SUPER BOWL II Special Edition ★テクモ／16Mbit＋B.B.／9980円
未定 初ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2 ★カプコン／16Mbit／7800円

### ●'95年1月

下旬 ■ウルヴァリン(仮称) ★アクレイムジャパン／16Mbit／7800円
下旬 ●大封神伝 ★ビクター エンタテインメント／価格未定
未定 ■イチダントアール ★セガ／16Mbit／6800円
未定 ■ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II ★セガ／16Mbit＋B.B.／8800円
未定 ●プライズ ファイター ★セガ／価格未定

### '95年2月

未定 ■NBA JAM トーナメント ★アクレイムジャパン／24Mbit／8800円
未定 初NBA JAM トーナメント ★アクレイムジャパン／6800円
未定 ■エイリアンソルジャー ★セガ／16Mbit／価格未定
未定 ■リスター・ザ・シューティングスター ★セガ／16Mbit／価格未定
未定 ●餓狼伝説SPECIAL ★ビクター エンターテインメント／価格未定
未定 ●サムライスピリッツ ★ビクター エンターテインメント／価格未定

### ●発売日未定

■STARGATE(仮称) ★アクレイムジャパン／16Mbit／価格未定
■モンスタートラック ★アクレイムジャパン／16Mbit／価格未定
■デモリションマン ★ヴァージンゲーム／16Mbit／8900円
■魔導物語 I ★コンパイル／16Mbit＋B. B.／価格未定
■サージングオーラ ★セガ／16Mbit＋B. B.／価格未定
■マルチプレー・ベースボール(仮称) ★セガ／8Mbit＋B. B.／価格未定
●シャドウラン ★セガ／価格未定
●ダブル スイッチ ★セガ／価格未定
■ズールのゆめぼうけん ★日商岩井インフォコムシステムズ(インフォコム)／8Mbit／8800円
初テレビアニメ スラムダンク(仮称) ★バンダイ／容量未定／8800円
■エイリアン3 ★ビック東海／4Mbit／価格未定
■ミーナ in ワンダーランド ★マイクロネット／8Mbit／価格未定

**再販予定がないため、再販カレンダーは今月お休みです。**

## SEGA SATURN

初 は、今月初めて登場したゲームです

### ●11月

22日 ▼セガサターン ★セガ／44800円
22日 ▼シャトルマウス ★セガ／3000円
22日 ▼Vサターン ★日本ビクター／標準価格未設定
22日 ●MYST(ミスト) ★サン電子(サンソフト)／7800円
22日 ●麻雀悟空 天竺 ★シャノアール／エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／5800円
22日 ●バーチャファイター ★セガ／8800円
22日 ●WanChai Connection ★セガ／CD-ROM2枚組／7800円
22日 ●TAMA ★タイムワーナー インタラクティブ／5800円

### ●12月

2日 ●ゲイルレーサー ★セガ／6800円
2日 ●真説・夢見館 扉の奥に誰かが… ★セガ／7800円
9日 ●クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～ ★セガ／4800円
9日 ●GOTHA～イスマイリア戦役～ ★セガ／7800円

### ●'95年1月

未定 ●新・忍伝 ★セガ／価格未定
未定 ●PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～ ★セガ／価格未定

### ●'95年2月

未定 ●グランレーサー(仮称) ★セガ／価格未定
未定 ●ダイダロス ★セガ／価格未定
未定 ●Virtual HYDLIDE(仮称) ★セガ／価格未定
未定 ●VAN BATTLE ★セガ／価格未定
未定 ●RAMPO ★セガ／価格未定

### ●'95年3月

未定 ●囲碁(仮称) ★アスキー／7800円
未定 ●柿木将棋サターン(仮称) ★アスキー／7800円
未定 ●ゲームの達人 ★サン電子(サンソフト)／価格未定
未定 ●上海 万里の長城 ★サン電子(サンソフト)／価格未定
未定 ●必殺パチンココレクション ★サン電子(サンソフト)／価格未定
未定 ●グレイテストナイン ★セガ／価格未定
未定 ●パンツァードラグーン ★セガ／価格未定
未定 ●ビクトリーゴール ★セガ／価格未定
未定 ●ブルーシード ★セガ／価格未定

### ●'95年4月

未定 ●デイトナUSA ★セガ／価格未定
未定 ●魔法騎士(マジックナイト)レイアース ★セガ／価格未定

### ●発売日未定

●A. IV. ★アートディンク／価格未定
●ダービースタリオン サターン(仮称) ★アスキー／価格未定
●DD(仮称) ★アスキー／価格未定
●麻雀ムサシ(仮称) ★アスキー／価格未定
●バミューダトライアングル(仮称) ★アスク講談社／価格未定
●本格派四人打麻雀ゲーム プロ麻雀「極」(仮称) ★アテナ／価格未定
●～制服伝説～プリティファイターX(仮称) ★イマジニア／価格未定
●麻雀(仮称) ★イマジニア／価格未定
●11th Hour ★ヴァージンゲーム／価格未定
●Hard Core ★ヴァージンゲーム／価格未定
●アローン・イン・ザ・ダーク2 ★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／価格未定
●Quo Vadis ★グラムス／価格未定
●三國志IV ★光栄／価格未定
●コットン2 ★サクセス／価格未定
●ハイパーダービー ★CSK総合研究所／価格未定
●HOUSING ★スーパーソフトウェア/価格未定
●HOUSING CATALOG ★スーパーソフトウェア／価格未定
▼マルチターミナル6 ★セガ／3800円
●アイスホッケー(仮称) ★セガ／価格未定
●ウイングアームズ(仮称) ★セガ／価格未定
●エコー・ザ・ドルフィン・サターン(仮称) ★セガ／価格未定
●サイドポケット(仮称) ★セガ／価格未定
●シムシティ2000 ★セガ／価格未定
●スターケイド ★セガ／価格未定
●ダイナミックファンタジー(仮称) ★セガ／価格未定
●トムキャットアレイ・サターン(仮称) ★セガ／価格未定
●バーチャテニス(仮称) ★セガ／価格未定
●バーチャ・ハングオン(仮称) ★セガ／価格未定
●バーチャファイター2 ★セガ／価格未定
●BUG！(仮称) ★セガ／価格未定
●バスケットボール・サターン(仮称) ★セガ／価格未定
●ピンボール アリーナ ★セガ／価格未定
●ファンタジーアース(仮称) ★セガ／価格未定
●マスターズ(仮称) ★セガ／価格未定
●リグロードサーガ(仮称) ★セガ／価格未定
●ルクソー・カジノ(仮称) ★セガ／価格未定
●バーチャレーシング サターン(仮称) ★タイムワーナー インタラクティブ／価格未定
●RACE DRIVIN' ★タイムワーナー インタラクティブ／価格未定
初STEAMGEAR MASH～スチームギア・マッシュ～ ★タカラ／価格未定
●重装機兵レイノス2(仮称) ★日本コンピュータシステム(メサイヤ)／価格未定
●SUPER301 SQ(仮称) ★日本物産／価格未定
●V.R麻雀(仮称) ★日本物産／価格未定
●USドラッグチャンプ(仮称) ★日本物産／価格未定
●慶応遊撃隊2(仮称) ★ビクター エンタテインメント／価格未定
●4Dボクシング(仮称) ★ビクター エンタテインメント／価格未定
●メタルファイターMIKU(仮称) ★ビクター エンタテインメント／価格未定
●ファイヤープロレスリング IN サターン(仮称) ★ヒューマン／価格未定
初ゼロヨンチャンプSpecial(仮称) ★メディアリング／価格未定
●RAYMAN ★ユービーアイ ソフト／価格未定
●スーパーリアル麻雀PV ★メーカー未定／価格未定

カレンダーの見方
■：ROMカセット
●：CD-ROM
？：メディア未定
▼：ハードウェア
★メーカー名(正式社名以外にブランド名などがある場合カッコくくりで併記)／容量(ROMのみ)＋追加機能もしくは付属品／予定価格(税別)

## SUPER32X

初／初　は、今月初めて登場したゲームです

### ●12月

3日　▼スーパー32X　★セガ／16800円
3日　■スターウォーズ　アーケード　★セガ／20Mbit／8800円
3日　■スペースハリアー　★セガ／16Mbit／4980円
3日　■DOOM　ードゥームー　★セガ／24Mbit／7800円
16日　■バーチャレーシング　デラックス　★セガ／24Mbit＋B. B.／8800円
未定　●KIDS ON SITE(仮称)　★アクレイムジャパン／価格未定
未定　●CORPSE KILLER(仮称)　★アクレイムジャパン／価格未定
未定　●SUPREME WARRIOR(仮称)　★アクレイムジャパン／価格未定
未定　●SLAM CITY(仮称)　★アクレイムジャパン／価格未定

### ●'95年１月

未定　■アフターバーナー　コンプリート　★セガ／16Mbit／4980円
未定　■サイバーブロール　★セガ／容量未定／7800円
未定　■スーパーモトクロス(仮称)　★セガ／容量未定／7800円

### ●'95年２月

未定　■GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES　★セガ／容量未定／価格未定
未定　■ステラーアサルト　★セガ／容量未定／価格未定
未定　■TEMPO　★セガ／容量未定／価格未定
未定　■メタルヘッド　★セガ／容量未定／価格未定

### ●発売日未定

?三國志IV　★光栄／メディア未定／価格未定
■MOTHER BASE(仮称)　★セガ／容量未定／価格未定
●サージカルストライクCD(仮称)　★セガ／価格未定
●シャドー・オブ・アトランティスCD(仮称)　★セガ／価格未定
●ファーレンハイトCD(仮称)　★セガ／価格未定

## GAME GEAR

初　は、今月初めて登場したゲームです

### ●11月

11日　■ソニック&テイルス2　★セガ／4Mbit／3800円
25日　■イチダントアールGG　★セガ／4Mbit／3800円
25日　■魔導物語III～究極女王様～　★セガ／4Mbit＋B. B.／5500円
25日　■餓狼伝説SPECIAL　★タカラ／4Mbit／4800円

### ●12月

16日　■ぷよぷよ通(2)　★コンパイル／4Mbit／3800円
16日　■魔法騎士(マジックナイト)レイアース　★セガ／4Mbit＋B. B.／4800円
16日　■サムライスピリッツ　★タカラ／4Mbit／4800円

### ●'95年１月

未定　■ぎゃんぶるぱにっく　★セガ／4Mbit／3800円
未定　■フレッド・カプルスズ　ゴルフ　★セガ／4Mbit／3800円
未定　初ミッキーマウスの伝説の大国　★セガ／4Mbit／3800円
未定　初ライオン・キング　★セガ／4Mbit／3800円

### ●'95年２月

未定　■NBA JAM トーナメント　★アクレイムジャパン／4Mbit／4800円
未定　■シルヴァンテイル　★セガ／4Mbit＋B.B.／5500円

### ●発売日未定

■STAR GATE(仮称)　★アクレイムジャパン／4Mbit／価格未定
■モンスタートラック　★アクレイムジャパン／2Mbit／価格未定
■ガンスターヒーローズ　★セガ／4Mbit／3800円
初リスター・ザ・シューティングスター　★セガ／4Mbit／3800円
■テレビアニメ　スラムダンク(仮称)　★バンダイ／容量未定／4800円
初美少女戦士セーラームーンS(仮称)　★バンダイ／容量未定／価格未定

## 締め切り直前メーカー情報

### アクレイムジャパン

ROM版とともに『NBA JAM トーナメント』、MEGA-CD版が登場する。使える選手が増え、前作では絶対に得点することのできたスーパーショットをスチール（奪う）することができるようになったりと、ゲーム内容がパワーアップした。発売は2月、価格は6800円の予定となっている。

### バンダイ

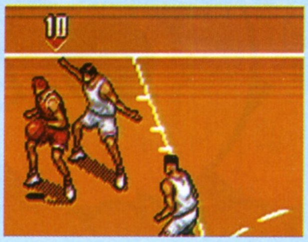
週刊少年ジャンプ誌上で連載中で、TVアニメも放映中の『テレビアニメ　スラムダンク（仮称）』のゲーム画面を3点紹介。メガドライブでのゲーム化は今回初めてで、他機種版とは違い、大きいキャラを操作して試合をするアクションスポーツゲームになっている。セガタップを使えば、5人同時プレイも可能だ。発売日は未定、価格は8800円だ。



⬆人気マンガからのゲーム化




⬆ビジュアルが盛り沢山




⬆強豪相手に戦っていく



メガドライブFANは32ビット時代にむけてリニューアルSATURN FANになります。

セガサターンの発売とともに本誌も「サターンFAN」に変身!!　サターンの情報を中心に、スーパー32X、メガドライブ、ゲームギアまで、すべてのセガ情報を網羅する！　その次号は『デイトナUSA』の最新情報と、『LUNAR ETERNAL BLUE』の総力特集で決める。さらに、ついに発表されるカプコンのサターン用ソフト情報にも迫る！

**1月号は　12月8日(木曜日)発売予定です。**

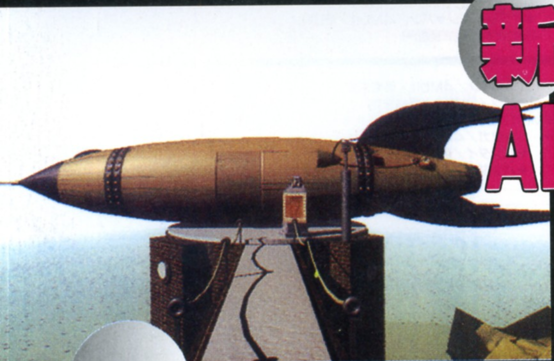


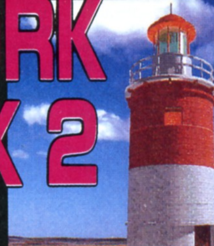
# CD-ROMソフト情報

超

世界中のどこよりも早く
最新情報をSCOOP!!

# THE 11TH HOUR





新作 RETURN TO ZORK
ALONE IN THE DARK 2

WRATH OF THE GODS/新宿ラビリンス
MEGA MORPH/CRITICAL PATH
LEONARDO THE INVENTOR/プリルラ ほか



攻略 MYST SPACESHIP
WARLOCK ほか

総力特集「シナジー幾何学」からCD-ROM文化が見える

第2特集 得するソフト全集

# CD-ROM paradise


熱中!! MEGA
SFファンタジー映画の金字塔「スター・ウォーズ」の第1作・第2作をベースに、完全
悪を正し、神として封じ込めよ!
大封神伝
中国三千年の歴史を舞台に繰り広げられる、壮大なSFスペクタクルRPG.
このゲームの原作である「国神演義」は、中国三大奇書として名高い
「西遊記」「三国志」「水滸伝」らを遥かに上回るスケールを持ち、
中国ではこの三作を越える人気を持つ物語です。そのSF的なストーリー展開と
中国古代というエキゾチックな世界観を受け継ぎ、様々な人間ドラマをちりばめた、
壮大なSF冒険歴 史スペクタクルRPG、それが「大封神伝」です。
時にドラマを盛り上げる為、ビデオ取り込みによるアニメーションを多数収録。
12月下旬
発売予定
¥8,800(税別)
©1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC. ©1994 FLASHBACK
格闘の極み、ここにあり。
餓狼伝説
SPECIAL
三たび、戦いの宿命の時は来た。真の世界一を決めるべく
壮絶な戦いの幕が切って落とされる・・・
★プレイヤーは15人のキャラクターの中から、一人を選び、残り14人と戦い、
世界一の格闘家を目指します。
★餓狼伝説スペシャルでは、前作の餓狼伝説1のラストボスのギース・ハワードや
餓狼伝説2の三闘士、帝王ヴォルフガング・クラウザーをもプレイヤーが
操る事ができるようになっています。
★ゲームは、ストーリーモードと対戦モードが用意されています。
★難易度は、6段階用意されており、初心者でも充分楽しめるようになっています。
60
TERRY BOGARD
JOE HIGASHI
12月
発売予定
¥8,800(税別)
Original Game © SNK CORP. 1993 Reprogrammed Game ©1994 JVC Musical Industries, INC. ©1994 FUNCOM PRODUCTION

# -CD WORLD

## オリジナル・ストーリーを構築。これがアルティメイト・スター・ウオーズ・シミュレーターだ!!

### STAR WARS REBEL ASSAULT
スター・ウォーズ　レベル・アサルト

映画のカットシーンを取り込んだ驚異の映像。
サウンドトラックそのままの、あの音楽。臨場感溢れる会話音声。

プレイヤーは反乱軍の新人兵士として、
地道なトレーニングから始まる全15ステージにトライ。
来たるべき帝国軍とのドッグファイトに備え、腕を磨け！
もちろん最終目標は"デス・スター"攻略。
フォースとともにあらんことを・・・。

好評発売中
¥8,800（税別）



## 牙を向け！剣を研げ！




対戦ゲームの歴史は、ここから塗りかえられる。

★プレイヤーは、12人の剣士の中から一人を選び、残った11人の剣士達と戦い、打倒天草四郎時貞を目指します。
★ゲームはストーリーモードと対戦モードが用意されています。
★ストーリーモードは、12人の剣士一人一人に用意されており、ゲーム途中とエンディングにビジュアルシーンが用意されています。
★対戦モードは12人の剣士の中から好きなキャラクターを選んで友人と対戦する事ができます。





12月
発売予定
¥8,800（税別）



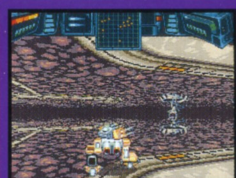
## 360度 3D高速シューティング




紅蓮の星海へ向けて、復讐の刃が飛び立つ!!

★宇宙空間23エリア、要塞内部17エリア、計40エリア。
★画期的な変形システムを取り入れ、様々なバリエーションを見せる地形。
★ポリゴンアニメーションによるスピード感溢れる迫力のビジュアル。
★操縦及び標準武器の操作、スペシャルウエポンの操作及びパワー／シールド転化を別々に担当し、より戦略性の高いプレイを楽しむことができる2人共同プレイモードを搭載。





12月上旬
発売予定
¥8,000（税別）



発売元：ビクターエンタテインメント株式会社　〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL. 03-3406-9133





メガドライブFAN DECEMBER 12
発行人/山森尚 編集人/小沢誠昭 発売(株)徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231(代)
（本体524円）

T1008625120546





印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌 08625-12